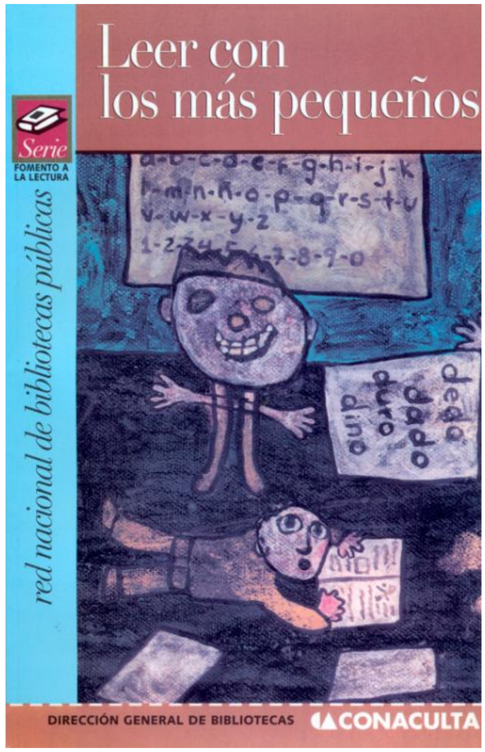


Leer con los más pequeños

Sugerencias y estrategias para propiciar el acercamiento de los niños menores de seis años a la lectura

Dirección General de Bibliotecas
Tolsá no. 6, Col. Centro
México, D.F., C.P. 06040
Impreso y hecho en México

ISBN 970-35-0038-2

En la realización de esta obra participaron:
Dirección: Evangelina Villarreal; coordinación: Nancy Sanciprián; propuesta de contenidos: Moisés Aguilar, Ángeles Anaya, Águeda Arango, Rubén Ávila, Alma Cárdenas, Rocío del Pilar Correa, Margarita Gómez, Rubén Ibarra, Elena Islas, Francisco Martínez, Óscar Martínez, Luis Méndez, Martín Nocedal, Isabel Pérez, Daniel Roldán, Juan Eduardo Ruiz, Julio Samperio, Noé Sandoval, Jerónimo Soto y Rocío Villegas; supervisión, diagramación y formación editorial: Ariadna Vaca, Jesús Figueroa; diseño de portada e interiores: Natalia Rojas Nieto.

Contenido

Presentación

Es un hecho probado que en la medida en que los bienes y servicios bibliotecarios se difundan, será posible contar con la participación de un mayor número de usuarios de todas las edades. De ahí que la promoción de la lectura sea una labor que necesariamente habrá de abarcar un amplio rango de opciones, para responder a los intereses y a las potencialidades de niños, jóvenes y adultos, más allá del propio recinto de la biblioteca pública.

En este proceso, desde hace dos décadas se ha otorgado un sitio de especial relevancia al trabajo del bibliotecario con niños y a la oferta de programas anuales de actividades que les han permitido vivir la experiencia de la lectura y con ello hacer de la biblioteca pública un lugar amable y lleno de posibilidades durante el periodo vacacional de verano. El esfuerzo para hacer que las personas se familiaricen con estos recintos y acudan a ellos a buscar información, educación extra escolar o entretenimiento inteligente ha sido una constante. Sin embargo, hoy en día a la luz de las demandas de un país con una población mayormente integrada por niños y jóvenes, resulta de vital importancia trabajar en la diversificación de las opciones que ofrecen las bibliotecas públicas como centros de cultura en el más amplio sentido de la palabra.

Con esta perspectiva, hemos considerado como parte de nuestros objetivos inmediatos ofrecer al personal bibliotecario de todo el país la posibilidad de contar con un conjunto de herramientas y claves para su orientación en el trabajo con un sector de usuarios: los preescolares, que hasta ahora no encontraba en estos centros un programa de actividades específicamente diseñadas para ellos.

La obra que el lector tiene en sus manos fue elaborada a partir de esta inquietud: de qué manera puede la biblioteca pública brindar elementos útiles a quienes están interesados en propiciar un encuentro temprano y agradable de los niños menores de seis años con el universo de la palabra escrita y de su expresión.

Así pues, hemos reunido una serie de contenidos que juzgamos de gran utilidad para quien de una u otra forma, desde su perspectiva profesional o personal, esté contribuyendo a esta enorme responsabilidad: encontrar caminos para leer con los más pequeños.

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

Los preescolares como lectores

Hablar de la formación de lectores es hacer referencia a un proceso en el que se hace acopio de ideas y fórmulas para que quienes saben leer y escribir, es decir, la población alfabetizada, sea objeto de una labor sistemática basada en el convencimiento, en la animación, en la invitación al disfrute de la lectura por placer. En tal sentido, en el ámbito de la biblioteca pública, durante más de dos décadas se ha insistido en la necesidad de promover la lectura, pero no se ha otorgado suficiente atención a una parte de quienes, por definición propia, son los sujetos en proceso de formación y por ello mismo, tendrían que ser también atendidos en este esfuerzo: los niños en edad preescolar.

La preocupación por propiciar experiencias gratas, adecuadas y eficaces de acercamiento a la lectura para los niños desde sus primeros años de vida está presente desde hace varios años en nuestro sistema educativo, a través de programas y publicaciones dedicados al tema como los “Libros del Rincón”, que incluyen una buena cantidad de títulos específicamente para niños menores de seis años, así como algunos de los libros que integran la “Biblioteca para la actualización del maestro” , entre ellos, destacadamente, *Un buen comienzo*, obra concebida como una guía para preparar a los niños desde el nacimiento hasta los cuatro años, con la finalidad de que tengan más posibilidades de ser lectores en el futuro. Se trata de un material que está dedicado a maestros, educadores y, sobre todo, a padres de familia.

La obra que ahora publicamos incluye referencias a diversas obras y autores que han hecho aportaciones valiosas al tema, además de sugerencias específicas para los padres y para los bibliotecarios que quieran facilitar la relación de los niños con los libros y la lectura. Estamos conscientes de que se trata de un tema que debe ser abordado con la precisión y la claridad suficientes para que no se preste a interpretaciones equivocadas, pues el objetivo de este libro no es promover el hecho de que los niños aprendan a leer lo más pronto posible, sino propiciar la reflexión y ofrecer algunas estrategias e ideas útiles para que se les den más y mejores oportunidades de descubrir y disfrutar el universo de la palabra. Se trata entonces de contribuir con nuestra creatividad y voluntad para que a partir del momento en que estén listos para aprender a leer, mantengan la curiosidad y el gusto por la lectura, y a medida que dominen las habilidades de esa práctica a lo largo de su escolarización, no pierdan el interés, la afición, las ganas de seguir leyendo como parte de la vida.

Lo que nos preocupa no es qué tan temprano se logra que los niños alcancen ese dominio, porque necesariamente lo harán cuando estén listos, y cada uno a su ritmo; lo que nos mueve a integrar una obra como ésta, es la inquietud de en qué condiciones llegan los niños a ese primer contacto con la lectura formal en la escuela, y en qué medida la lectura les significará algo como experiencia vital.

Por todo ello queremos hacer una invitación a los padres, los maestros y los bibliotecarios para que participen en este proceso, de la mejor manera, con convicción y alegría, y sobre todo con un gran respeto por las necesidades y los hallazgos de los niños. Tenemos la certeza de que el amor por la lectura debe nacer tanto del juego como de la voluntad y del poder de la imaginación, y nunca perder contacto con la riqueza de posibilidades que hay en esos territorios.

Aprender y dominar las habilidades que implica el proceso de la lectura es complicado, sin embargo, la investigación y la experiencia nos indican que guiar a los niños hacia el goce de la palabra debe ser la fase previa, la condición para que el proceso llegue a tener sentido pleno. Los niños que ven, tocan, leen y juegan, que están en contacto con libros y con gente que aprecia los libros, tienen mayores posibilidades de ser futuros lectores.

Acerca de la prisa por el dominio de la capacidad lectora:

> "Así como los padres amorosamente buscan unos zapatos cómodos para sus hijos (y dentro de un grupo de edad hay distintas medidas), así también deben tener en cuenta, con no menor cuidado, las diferencias de ritmo y tiempo con que los niños normales llegan a los niveles adecuados para el logro académico". Dorothy H. Cohen, *Cómo aprenden los niños.* SEP-FCE, 2001 (1ª. ed.), Biblioteca para la Actualización del Maestro, p. 96.

> "La gran pregunta que los padres deben plantearse es si los efectos secundarios de la continua lucha por lograr algo, por encima de la capacidad del momento, y el inevitable temor al fracaso o la preocupación por desagradar a los adultos significan un precio digno de pagarse por los aparentes éxitos de una lectura temprana". Cohen, *op. cit., Ibid.,* p. 97.

> "Sea en control de esfínteres, patinaje o lectura, condiciones similares entre los niños hacen de dudoso valor la presión por lograr realizaciones demasiado tempranas. Esto se debe en parte a la incertidumbre de la permanencia y en parte a la cuestión de los efectos laterales que pueda producir la excesiva presión". Cohen, *op. cit., Ibid.,* p. 106.

La influencia de los padres en el fomento a la lectura

Hay cierta magia especial cuando nuestros padres nos cuentan cuentos... el relato transcurre con una dosis de ternura, locuacidad, complicidad y entusiasmo. Y la misma relación afectiva contribuye a dotar a la narración de una esencia que el niño percibe, disfruta y más adelante será capaz de imitar para contar sus propias historias.

Por otra parte, no podemos hablar de lectura y dejar de lado otros elementos que contribuyen al desarrollo del lenguaje del niño: escuchar, hablar, leer y escribir, además del pensamiento. Todas estas habilidades se complementan entre sí.

El momento en que un niño reconoce que ya es capaz de escribir y leer por sí mismo, es muy especial puesto que ocurre solamente una vez. Ese momento único resulta primordial para forjar la actitud que tendrá hacia la lectura posteriormente. Por tal motivo, es conveniente que los libros formen parte de la vida del niño antes de su ingreso a la escuela; es importante que los cuentos y los libros sean parte de sus juegos y de sus actividades recreativas diarias. Y en todo esto los padres juegan un papel muy especial.

Antes de pensar en acercar a los niños a los libros, los padres pueden iniciar a sus hijos en el placer de escuchar, de oír cómo los libros y las palabras que de ellos surgen se transforman en historias, en cuentos, en canciones y en poemas; estos momentos de escucha atenta constituyen las bases para descubrir las claves de la lectura y la escritura. Posteriormente, cuando el niño madura un poco más, se interesa por conocer todo acerca del lenguaje escrito y hablado, pues presiente que se trata de una forma de comunicación bastante útil, misma que se propone comprender y descifrar con el fin de aprender a utilizarla como lo hacen sus padres. Por ello, es necesario que los padres de familia practiquen la lectura en forma cotidiana. Dado que los niños tienden a imitar las acciones de los adultos que más estiman, si los padres de familia no están inmersos en el gusto por la lectura, no podrán persuadir a sus hijos al respecto.

Los padres necesitan prepararse. Si no tuvieron acceso a la escuela, pueden aprender de manera autodidacta, y si tuvieron la fortuna de realizar estudios, cuentan con muchas ventajas. Un camino para adentrarse ellos mismos en la lectura puede ser la literatura infantil, ya que les servirá además para conocer y ubicar los materiales, los títulos, los autores que pueden compartir con sus hijos.

Es conveniente que tengan paciencia y crean en los beneficios de la lectura. Fomentar el gusto por la lectura es aprender a predicar con el ejemplo: significa utilizar los diccionarios y enciclopedias; comentar libros después de leerlos; es tener un conjunto de libros para leer y releer; es comunicar a los demás miembros de la familia por qué son sus libros favoritos y qué es lo que encuentran interesante o emocionante en cada lectura.

Los padres de familia son quienes tienen en sus manos la grata responsabilidad de motivar y alimentar los deseos de leer de sus hijos, y en la medida en que se comprometan en explorar y orientar al niño en el disfrute de la palabra, aumentan las posibilidades de que éste llegue a ser un lector y se adueñe de su propia lengua en toda su riqueza. Asimismo, un niño que encuentra el gusto por leer amplía sus posibilidades de comprender mejor el mundo, a los demás y a sí mismo.

Al respecto es significativo el siguiente texto:

Encho era un famoso narrador de historias. Sus cuentos de amor conmovían el corazón de sus oyentes. Cuando relataba lances de guerra, era como si los que le escuchaban estuviesen ellos mismos en el campo de batalla.

Un día, Encho se encontró con Yamaoka, un hombre que se había convertido en maestro del budismo zen.

Tengo entendido –dijo Yamaoka– que eres el mejor cuentista de la comarca y puedes hacer que la gente ría o llore a voluntad. Me gustaría que me contases la historia del niño melocotón. De pequeño, mi madre solía contármela en la cama, y yo me quedaba dormido en medio de la narración. Quiero que me la cuentes como lo hacía ella.

Encho no se atrevió a intentarlo en aquel momento. Pidió a Yamaoka que le dejase algún tiempo para prepararse.

Varios meses después fue a verlo y le dijo:

Dame ahora la oportunidad de contarte la historia del niño melocotón –y empezó a hacerlo.

Vuelve otro día –le interrumpió Yamaoka.

Decepcionado, Encho siguió estudiando y lo intentó de nuevo. Yamaoka lo rechazó varias veces más.

Cuando Encho empezaba a hablar, lo interrumpía en el acto diciendo:

No lo haces aún como mi madre.

Pasaron cinco años antes de que el cuentista fuese capaz de narrar la historia a Yamaoka tal como su madre se la había contado.

Así enseñó Yamaoka el zen a Encho.

López, Guillermo, *El libro de los cuentos del mundo.*

Barcelona RBA Libros, 2001, 317 p.

Leer el mundo y disfrutar las palabras:

un proceso inagotable

La asimilación de la lengua materna en toda su riqueza es un amplio proceso que da inicio desde que el bebé está por nacer; los sonidos que se producen con el latir del corazón y la respiración forman una armonía que el niño va reconociendo y que a su vez formará el ritmo de la palabra hablada, del primer arrullo, del canto y el juego y de la poesía.

En el arrullo, el bebé vive su primer encuentro con el mundo de las palabras: siente el placer del sonido, el ritmo y la armonía. La experiencia de ir cayendo en el sueño protegido en los brazos de su madre mientras la escucha, lo hace sentirse atendido y amado.

Por eso, inicialmente, de lo que se trata es de enriquecer el mundo sensorial del bebé, de acercarlo a percibir olores, sentir texturas, ver colores, escuchar música además de seguir hablándole, cantándole y poco después también leyéndole. Todas estas formas de estimularlo se complementan entre sí y cada una contribuye de manera especial en su proceso de desarrollo del lenguaje.

Esta idea básica de la lectura del mundo es una condición previa a cualquier otra lectura, que ha sido certeramente expresada por el cuentero Rodolfo Castro:

> Todo lo que se despliega a nuestro alrededor es susceptible de ser leído. Estamos sumergidos en una narración permanente. Somos lectonarradores de tiempo completo. Todo se está narrando. Somos lectores conscientes e inconscientes desde mucho tiempo antes de aprender a leer en los libros. Leemos desde siempre, leemos porque no nos queda de otra, porque sólo así podemos entender y entendernos con el mundo.
>
> Comenzamos a leer cuando aspiramos la primera bocanada de aire, y quizás antes. En ese momento empezamos a narrar en nuestra memoria, en los gestos, en nuestro carácter, en los que nos ven y al vernos nos leen.
>
> Leer libros es la consecuencia de esas otras lecturas y narraciones que se producen de forma previa, y luego simultánea, a la lectura de libros.[1]

Es muy importante leer en voz alta, incluso a los niños más pequeños, al hacerlo aun antes de que dominen la lengua materna, estaremos brindándoles oportunidades para que agudicen su oído y se apropien con gusto del lenguaje hablado. Si las voces que escucha el bebé le transmiten seguridad, confianza y alegría, lo harán sentir placer; no importa si se le está leyendo un poema de amor, un cuento corto o una fábula, lo relevante es la lectura como ejercicio y como juego.

[1] Rodolfo Castro, *La intuición de leer, la intención de narrar...* México, Paidós, (1ª reimpresión), p. 46.

Acerca del contacto con el lenguaje y la lengua escrita:

> "Durante los primeros meses y años de vida, las experiencias de los niños con el lenguaje y el aprendizaje de la lectoescritura pueden empezar a cimentar su éxito posterior en la lectura. La etapa ideal para mostrar libros a los niños comienza cuando son bebés, incluso desde las seis semanas de edad. Las investigaciones han demostrado consistentemente que, mientras más sepan los niños del lenguaje y del funcionamiento de la lengua escrita antes de ir a la escuela, estarán mejor preparados para tener éxito en la lectura. (...) La mejor forma de alcanzar estos logros en el proceso de aprendizaje de la lectoescritura y el lenguaje es mediante actividades que integran las diferentes áreas de desarrollo, es decir el desarrollo cognitivo, el desarrollo de la motricidad gruesa y fina, el desarrollo social y emocional y el desarrollo del lenguaje. Si se les da la oportunidad, los pequeños adquieren e incrementan su vocabulario, ejercitan habilidades de lenguaje y obtienen conocimientos básicos sobre el mundo que les rodea. Aprenden a reconocer qué son los libros y cómo funcionan." Burns, Griffin y Snow, *Un buen comienzo. Guía para promover la lectura en la infancia*, National Research Council, 1999. (edición mexicana coordinada por Alma Carrasco Altamirano, SEP, 2000, p. 19. Biblioteca para la actualización del maestro.)

> "El hecho de que desde recién nacido, y durante los primeros años, el niño tenga una gran variedad de experiencias con el lenguaje impreso o hablado, influye enormemente en su éxito futuro en la lectura. Sin embargo, los niños necesitan actividades que les gusten y que puedan realizar con éxito sin que se les presione para ir más allá de la etapa de desarrollo en que se encuentran. Aunque los niños todavía no sepan las letras, las aprenden cuando intentan escribir; y aunque no sepan leer, aprenden cuando otros les leen." Ibid., p. 25.

Los bebés de cero a un año van descubriendo a las personas y al mundo que los rodea y empiezan a coordinar diferentes movimientos con su cuerpo. Las experiencias con todos los sentidos amplían sus conocimientos.

En esta etapa, los libros ilustrados resultan los mejores, sobre todo si son de tela o de cartón resistente. Para lograr un acercamiento agradable a los libros, es importante proporcionar a los niños un espacio en el que encuentren tranquilidad. De igual manera, es importante considerar que el tiempo que dediquemos a compartir con ellos el universo que surge de los libros, debe ser especial, disfrutable, sin prisas[2], puede ser antes de que se vayan a dormir por la noche o bien cuando estén más perceptivos y de mejor humor.

[2] Según Paco Abril, promotor de la lectura infantil de larga trayectoria, para los niños la prisa es violencia y la lentitud ternura y cuidado.

De cero a un año

Sugerencias para los padres:

§ Aproveche las oportunidades que ofrece la rutina diaria para disfrutar juntos, usted y su bebe, de los libros a lo largo del día: mientras lo baña, lo alimenta o como parte de sus juegos.

§ Esmérese en la selección del libro que leerá, es muy importante que sea el adecuado para su bebé. Mientras que para un recién nacido puede ser algo que le guste y le interese a usted, para un bebé que ya sea capaz de sostener la cabeza y fijar la vista, un libro de ilustraciones es sin duda la opción más divertida.

§ Elabore un álbum familiar para el bebé en el que se presenten fotos de las caras de las personas que conoce.

§ Procure detenerse en las páginas que han interesado más al niño o bien apresúrese a pasar las hojas o resuma la historia si está cansado o inquieto.

§ Permita que el bebé le ayude a sostener el libro, pero sujete todas las páginas ya leídas con una mano y con la otra deje libre solamente la que cambiará enseguida para que el bebé le ayude a pasar la página, de esa manera, él aprende a manejar un libro sin darse cuenta.

§ Señale las figuras en las ilustraciones conforme se va refiriendo a ellas en la historia. Si el bebé está familiarizado con el libro, puede usted pedirle que le indique dónde se encuentra determinada figura.

§ Use su voz haciendo efectos de sonido y voces diferentes para los personajes.

§ Cuente las historias con voz suave y natural, evitando gritos y movimientos violentos mientras el niño es pequeño; ¡cuando crezca un poco le encantarán!

§ Considere que el final de la hora del cuento es tan importante como su inicio. Aunque la historia haya terminado, todavía quedan cosas por hacer: preguntarle si le gustó el libro, de qué personaje recuerda algo especialmente gracioso o emocionante. Puede terminar con un "Y colorín colorado este cuento se ha acabado".

§ Busque un lugar accesible para que el niño guarde sus libros y los tenga a la mano cuando quiera verlos, evitando revolver los libros con los juguetes, porque aunque los dos son divertidos, la forma de jugar con cada uno es diferente y los libros se estropean si se chupan, se jalan o se usan para otro juego que no sea verlos, leerlos y mimarlos.

Tomado de: *Leer de la mano*, Cuaderno I,
IBBY México/Sitesa, México, 1993, pp. 23-26.

Generalmente, una vez cumplido el primer año de vida, los niños comienzan a caminar y, durante esta época, están en constante movimiento, inventan, descubren y aumentan su relación con el entorno. Se les puede leer o narrar historias breves y de mucha acción, cuyos personajes les resulten cercanos (la familia, la comunidad, los animales).

Los padres de familia pueden utilizar en esta etapa libros con ilustraciones grandes y textos breves; libros con dibujos o fotografías de animales, paisajes y niños en diferentes actitudes. Explorar las ilustraciones mediante el tacto es un principio muy valioso porque le permite al niño relacionar imagen y palabra, procesar la información que obtiene visualmente y con ello aprender a interpretar, como un ejercicio que antecede a la lectura y comprensión directa del texto. Asimismo, es el momento de motivarlos a jugar con el sonido de las palabras, y con las relaciones entre los colores. Se puede experimentar contándoles historias breves y representándolas con muñecos o títeres.

La comunicación verbal comienza a ser objeto de la atención del bebé, que de manera gradual ha ido reconociendo sonidos y palabras y juega a imitarlos. Su oído se mantiene alerta para registrar esas palabras y sonidos por todas partes, recogerlos, hacerlos suyos y formar un repertorio inicial que se vuelve útil y se va enriqueciendo conforme se le brindan oportunidades de mostrarlo y de aplicarlo. Paralelamente, lo que se le lee representa una vía más para experimentar y disfrutar ese universo sonoro que el niño está descubriendo .

Entre los dos y tres años tiene lugar un avance espectacular del lenguaje. Un niño de dos años puede contar con un repertorio de casi 250 palabras y para cuando esté próximo a cumplir cuatro años ya conocerá más de la mitad de las palabras que empleará el resto de su vida. Los niños perciben las nuevas palabras y se las apropian, son grandes coleccionistas de éstas y cada vez piden más conversación.

Ese interés por todo lo que se está aprendiendo debe ser estimulado y convertirse en una clave para el camino hacia la lectura, porque, finalmente, en esta edad, lo más importante es que el niño pueda realizar actividades a partir del libro: cantar, bailar, mover las manos, pretender que lee, buscar a los personajes e imitarlos, identificar colores, reconocer la letra con la que comienza su nombre, adivinar qué pasará en la historia y, sobre todo, repetir frases o estribillos a lo largo de la narración.[3]

De dos a tres años

Sugerencias para los padres:

§ Recuerde que es necesario leer en voz alta con frecuencia, asignar un tiempo especial para esta actividad.

§ Tenga presente que hay muchas formas de contar historias y de ver libros, anímese a probar lo que piensa que puede ayudar a su niño.

§ Pregúntese qué juego podría despertar el interés de su niño por el libro que tiene en sus manos; se sorprenderá al comprobar cuántos diferentes puede encontrar.

§ Anime a su niño para que él solo vaya viendo los libros que más le gusten.

§ No se desanime por la constante actividad del niño, procure centrarla en la historia que está contando.

[3] *Leer de la mano*, *op. cit.*, p. 27.

§ Recuerde que la frase favorita en esta edad es: ¡cuéntamelo otra vez! Esté preparado para ofrecer versiones reducidas, para repetir estribilllos y cantar la misma canción varias veces si su niño se lo pide; en ese momento complacerlo es la mejor manera de divertirse con él, ¡no pierda la paciencia! Acuérdese de que para él siempre hay un libro favorito.

§ Déjelo expresar libremente sus comentarios, hacer preguntas, que le enseñe los detalles en el libro y ¡escúchelo!

Tomado de: *Leer de la mano*, *op. cit.*, pp. 30-32.

Entre los tres y los cinco años, los niños comienzan a expresar sus ideas e inquietudes de manera clara, utilizando un gran número de palabras, aunque a veces su pronunciación no es del todo correcta.

Es por lo regular durante esta edad cuando los niños aprenden a convivir con otras personas fuera de su familia. Sin embargo, el interés por el juego supera cualquier otra actividad y los libros representan una buena oportunidad para experimentar con nuevas actividades recreativas.

Esta edad es ideal para que los padres compartan con los niños rimas, canciones y trabalenguas que tengan que ver con elementos familiares, reconocibles (animales, frutas y verduras, números, colores, letras). Durante esta etapa, a los niños les atraen los relatos sobre personajes fantásticos, como dragones, unicornios y sirenas, entre otros, e incluso llegan a construir ellos mismos interesantes cuentos a partir de ese tipo de lecturas. Después de haberles leído una historia, se les puede pedir que inventen otro final, que dibujen o elaboren con plastilina a su personaje favorito, o bien, que recorten de revistas de reuso imágenes relacionadas con la historia y que las peguen en una hoja o un cartoncillo.

De acuerdo con la investigación especializada al respecto, se sabe que ésta es la etapa del desarrollo hacia la lectura que resulta vital, porque en ella se reúnen los elementos que llevarán al niño a sentirse deseoso de aprender a leer y escribir. La actitud de los padres y el ambiente familiar son determinantes.

> El acercamiento a la lectura tiene que realizarse a partir del descubrimiento del libro por parte del niño como un objeto interesante y divertido que contiene palabras que cuentan cosas y también dibujos que son otra forma de “decir” y de “contar”. A continuación, se descubre la lectura como un juego lleno de significado porque es la llave para dejar salir el contenido de las palabras: imágenes, historias, emociones y personajes que ayudan al niño a ordenar su mundo y a relacionarse mejor con él.

Ibid., p. 14.

Un niño que en esta época tiene la oportunidad de escuchar y disfrutar muchos cuentos y poemas, está preparado para *querer aprender a leer* [4]. Un niño que ha visto a sus padres leer, que reconoce el valor instrumental y recreativo de la palabra escrita y que ha estado en contacto con los libros de manera grata, tiene mayores posibilidades de ser un lector ávido.

[4] *Ibid.,* pp. 37-40.

De tres a cinco años

Sugerencias para los padres de familia:

§ Tenga presentes los gustos de su niño al elegir los libros que leerán juntos. Recuerde que serán varios títulos, algunos ya conocidos, otros nuevos, y que hay que leer con antelación los que planea leer al niño por primera vez para no llevarse sorpresas.

§ Trate de que el niño pueda identificarse con los personajes de las historias. Con frecuencia le gustarán aquellos que experimentan lo que él siente: alegría, miedo, satisfacción, reto, desconfianza, cariño, tristeza.

§ Cuando esté leyendo una historia, señale una palabra del texto, puede ser el nombre de un personaje. Después de terminar la lectura, en una hoja de papel escriba esa palabra que señaló y pida al niño dibujar algo junto. Puede hacer una colección de los nombres de los personajes favoritos.

§ Procure descubrir cuáles son las novedades en la vida de su niño, le proveerán de excelentes temas para sus libros.

§ No se desespere porque su niño vea televisión, utilice las películas y las series infantiles como una motivación para leer libros que traten los mismos temas.

§ Cada vez se hará más necesario que dedique un tiempo fijo para leerle a su niño. Recuerde que al niño le gusta estar cerca de quien le lee.

§ Convierta la hora del cuento antes de dormir en una tradición, los niños la disfrutan mucho. Trate de leer con interés, con voz natural, baja y suave.

§ Sea perceptivo al humor del niño, si por alguna razón está aburrido o inquieto, quizá el libro o el momento no sean los adecuados.

§ Cuando uno tiene niños de diferentes edades, es ideal que tanto pequeños como grandes aprendan a compartir los gustos y los intereses en las lecturas de los demás. Escuchar las historias juntos enriquece la experiencia de la lectura, es una posibilidad más.

§ Averigüe acerca de las actividades que organizan las bibliotecas públicas, las librerías y ferias del libro para interesar a los niños en los libros[5] y en la lectura.

§ Huya de las actividades dirigidas a enseñar al niño a leer y escribir antes de tiempo, los apresuramientos se pagan caro.

[5] Algunos tipos de libros infantiles, de acuerdo con la sugerencia del IBBY México son: para bebés; para estimular los sentidos; primeras historias; libros de letras; de números, de conceptos, para predecir lo que pasará; libros sin palabras y libros de canciones infantiles. (Véase apartado en la p. 189.)

§ Disfrute al máximo con su niño mientras leen y ven cuentos juntos, es verdad que se requiere de un esfuerzo continuo para hacer posibles esos momentos, pero también es cierto que él y usted los recordarán siempre.

Tomado de: *Leer de la mano, op. cit.*, pp. 37-40.

El poder de los cuentos

Un hombre es siempre un cuentacuentos; vive rodeado de sus historias
y de las historias de los demás; ve todo lo que le ocurre a través de ellas,
e intenta vivir su vida como si estuviera contando un cuento.
Jean-Paul Sartre

En una cultura que confía cada vez más en mecanismos externos
para entretener, el hecho de contar cuentos constituye un retorno
a los verdaderos orígenes de la humanidad.

Lisa Lipkin, *Aprender a educar con cuentos.* Barcelona,
Ediciones Paidós Ibérica, 2001, 216 pp.

Desde tiempos lejanos, en todos los lugares de la Tierra y en todos los idiomas, la humanidad ha utilizado los relatos como medio para transmitir sus valores, sus hechos históricos, su día a día individual o colectivo. Los cuentos, relatos, fábulas, cantares, poemas épicos, leyendas y mitos son parte de la identidad misma de los pueblos.

Escuchar o leer cuentos influye notablemente en la mente de los individuos. Y no importa la edad que uno tenga o el nivel de estudios o cualquier otra característica que nos distinga de los demás. Cuando los niños escuchan una historia, se ven involucrados en una actividad emotiva e intelectual, en tanto que surgen ecos, relaciones y correspondencias que los conducen de la expectación a la duda, del asombro a la invención.

Si un niño escucha la frase: "un gato pequeñito y juguetón", inicia en su mente una búsqueda de todas sus experiencias pasadas para darle significado a esas cinco palabras. Por lo tanto, "un gato pequeñito y juguetón" evoca imágenes diferentes en cada niño que las escucha, o en cada lector que lee la frase.

¿Qué imágenes acuden a la memoria al leer "un gato pequeñito y juguetón"? ¿De qué color es el gato, cómo se mueve, dónde está, a qué juega, está solo o con otros animales? ¿Es de carne y hueso o una caricatura o está hecho de plastilina o de madera?

El hecho es que niños y adultos, todos, cada vez que escuchamos una historia asociamos los sucesos y los personajes del relato con nuestra propia experiencia. Así lo plantea un cuentacuentos propositivo y antisolemne animador de la lectura: "Leer es siempre una búsqueda hacia el interior. Cuando al leer no acudan a nosotros imágenes o sonidos, asociaciones o preguntas, entonces tan sólo estaremos decodificando un texto.[6]

[6] Rodolfo Castro, *op. cit.*, p. 38.

Es a partir de esa necesidad de relatos que habría que motivar a los niños, y hacerlo sin perder de vista que ellos mismos, en la medida en que crecen en habilidades y adquieren capacidades como receptores de historias, como intérpretes de textos, están alertas y se muestran dispuestos a reaccionar a ese movimiento de apropiación de narrativas y lo hacen como productores de textos, con un sentido completo. Así lo han reconocido valiosas investigaciones y trabajos que se han puesto en práctica con grupos de niños preescolares.[7]

Así que, el objetivo no puede ser exclusivamente formar lectores de libros. Mucho sería lo que quedaría fuera de ese ámbito, sobre todo tratándose de niños, quienes por naturaleza se mueven como peces en el agua de la ficción y los mundos imaginarios. Escuchemos lo que nos dice la escritora de literatura infantil Graciela Montes sobre el tema:

> La ficción ingresa temprano en nuestras vidas. Comprendemos, precozmente, que hay ocasiones en que las palabras no se usan sólo para hacer que sucedan cosas —para mandar, para dar órdenes— o para decir cómo es el mundo —para describir, para explicar—, sino para construir ilusiones. Basta con haber oído una sola canción de cuna o una sola deformación cariñosa del propio nombre para saber que a veces las palabras hacen cabriolas y se combinan entre ellas para formar dibujos con el solo propósito, al parecer, de que se las contemple maravillado. Y sin embargo, a los tres, a los cuatro, el misterio todavía sobrecoge.
>
> El cuento está hecho de palabras, y por eso es una ilusión tan especial. En realidad una ilusión doble, que monta una ilusión sobre otra. Un cuento es un universo de discurso imaginario[8]

Por su parte el promotor de la literatura infantil Paco Abril percibe al cuento como una oportunidad para que el niño reciba mucho más de los que sus padres y maestros pueden ofrecerle por sí mismos; «los cuentos proporcionan a los niños, entre otros muchos dones, un mapa afectivo del mundo”:

> ...pequeños y mayores, cuando nos narran una buena historia, quedamos cautivados por el perfume que destila la sustancia volátil de las palabras. Los cuentos, los buenos cuentos, se dirigen pues, al oído emocional de los niños y niñas. Les llegan a lo más profundo de sí mismos, a diferencia de los discursos moralistas de sus mayores a los que se van haciendo, con el tiempo, más y más impermeables.”[9]

Hay un potencial transformador en los cuentos. No sólo influyen en los niños, sino en todos nosotros. No sólo son una veta para encontrar tesoros ocultos, son la posibilidad de observar el mundo con ojos nuevos:

[7] Al respecto es interesante consultar los trabajos producidos y publicados por el Grupo de docentes de Ecouen, Francia: *Formar niños lectores de textos,* Chile, Hachette, 1991 y *Formar niños productores de textos*, Chile, Hachette, 1991, (Trad. de Viviana Galdames y Alejandra Mediana).

[8] Graciela Montes, *La frontera indómita,* México, FCE, 1999, p. 46.

[9] Paco Abril “El cobijo de los cuentos”. Ponencia leída en las *VII Jornadas de Bibliotecas Infantiles y Escolares*. 1999.

> Si dejas que tu mente se abra a lo desconocido, verás que hay cuentos en todas partes, no sólo en la sección correspondiente de una librería o en un festival de narraciones para niños. No viven únicamente en los libros, las películas o los programas de televisión, sino en emplazamientos mucho más sutiles, como los ojos o las líneas de la risa, la aspereza de las manos o la cadencia de la voz. Se ocultan en lugares cotidianos, como las paredes de las casas o las calles de la ciudad. Son niños eternos jugando al escondite en las reliquias familiares y los juguetes infantiles.[10]

El cuento que se le narra o se le lee antes de dormir o cuando se siente triste o enfermo, la historia contada por alguno de los abuelos, contribuyen a fomentar el gusto por la lectura y a crear intimidad, al tiempo que alerta la atención y la sensibilidad, poco a poco, de acuerdo con nuestra dedicación y entrega, a tal punto que logremos invitar a los niños a “leer el mundo”, a leer y escribir la realidad con sus inumerables matices, con sus relatos interminables.

[10] Rodolfo Castro, *op. cit.*, p. 124.

La biblioteca pública como espacio abierto a los preescolares

Para enfatizar y consolidar el gusto por la lectura en los niños, es conveniente familiarizarlos con la biblioteca pública, acercarlos a ella para que la consideren un espacio en el que pueden sentirse a gusto, donde está el personal dispuesto a orientar a los padres de familia para que conozcan y tengan acceso a los libros infantiles adecuados a la edad y el interés de sus hijos. Los niños pueden ir cuando menos una o dos veces a la semana a la biblioteca, obtener su credencial de préstamo a domicilio y poco a poco acostumbrarse a llevar libros para leer en su casa.

Los padres deben estar atentos a las fechas en que inician los talleres de verano, que anualmente se llevan a cabo en las bibliotecas públicas en los meses de julio y agosto, y en los que se promueve el gusto por la investigación, la lectura y el amor por los libros mediante actividades lúdicas específicamente creadas para niños.

Es importante que los bibliotecarios que participan en las tareas de animación a la lectura no pierdan de vista que orientar a alguien como lector exige convicción e interés personal en el hecho de que la lectura tiene sentido. A partir de esa actitud habrá que echar mano de numerosas estrategias para que no se pierdan esas primeras experiencias, esos encuentros afortunados, frescos y agradables de los niños con los libros.

La infancia es la etapa adecuada para múltiples aprendizajes, para propiciar experiencias cristalizantes o experiencias paralizantes. Mientras más temprano se inicie a los niños en el goce de la palabra, habrá más posibilidades de lograr destreza, y consecuentemente confianza para enfrentar los retos que les representará más adelante aprender a leer y escribir en el salón de clases y, a lo largo de una trayectoria como estudiantes, el ser capaces de abordar textos con distintos niveles de complejidad.

(...) la enseñanza es insuficiente. Hay que poner en juego otros elementos que solamente se logran actuando sobre la voluntad, educando al niño para el descubrimiento del libro y todo cuanto está escrito, valiéndose de la interiorización de lo que lee para que le ayude a formar sus propios esquemas de lector, conduciéndole a ejercitar el pensamiento, llevándole al sentido crítico para que el discernimiento sea para él una ayuda en su vida.[11]

[11] Montserrat Sarto, *Animación a la lectura con nuevas estrategias.* Madrid, Ediciones SM, 2000, 220 p.

Asimismo, es esencial que los padres de familia, educadores, bibliotecarios y maestros comprendan lo importante que resulta en la formación del niño que ellos mismos sean ejemplos a seguir como lectores. En la medida en que logren propiciar muchos y buenos momentos de lectura, y permitan que los niños se acerquen a los libros por el gusto de lo que ahí descubrirán, sin exigencias incluidas como precio por el placer de leer, y los vean como parte de su vida diaria, estarán abriendo un horizonte de enormes posibilidades en el que la imaginación y el amor por la lectura se fortalecerán de manera natural y auténtica.

Repertorio de talleres de lectura para preescolares

Aventuras en la casa de los libros[12]

Este taller ha sido diseñado para los niños que, sin conocer aún las letras por su significado, desean saber qué se esconde detrás de ellas y cuál es el universo que prefiguran las palabras.

Es un taller integrado por cinco sesiones y cada una de ellas durará una hora aproximadamente, ya que éstas se ajustarán al ritmo y estilo de trabajo que ellos determinen.

Sesión 1

Uno

El bibliotecario dará la bienvenida a los participantes y organizará enseguida una dinámica de presentación.

Pedirá a los niños que inventen un apellido (que puede ser el nombre de un animal, una flor o un fruto). Posteriormente, cada niño dirá su nombre y el apellido que inventó. Por ejemplo: me llamo Juan *Ciruela*, o me llamo Ana *Tortuga*. Cuando todos hayan dicho sus nombres y sus apellidos, el bibliotecario les preguntará por qué pensaron o imaginaron dicho apellido. Después volverán a repetir sus nombres y entre todos recordarán el apellido que inventaron.

Dos

A continuación, el bibliotecario les explicará de manera sencilla, qué es lo que hace cotidianamente en la biblioteca pública (en qué consiste su trabajo) y dará a conocer a los niños cómo funciona ésta.

Al proporcionar esta información, el bibliotecario empezará a introducir el tema de la biblioteca pública.

[12] Publicado en el manual *Talleres de lectura*. México, DGB del Conaculta, 1999, p. 51.

Tres

El bibliotecario hará después las siguientes preguntas: ¿qué es una biblioteca?, ¿para qué sirve una biblioteca?, ¿por qué hay tantos libros en una biblioteca? y ¿para qué sirven los libros? Estas preguntas son opcionales; si el bibliotecario lo desea, podrá cambiarlas por otras, o hacer más preguntas.

Los participantes contestarán libremente lo que se les pide y, en seguida, el bibliotecario les propondrá investigar juntos las respuestas, mientras llevan a cabo un recorrido por las diferentes áreas de la biblioteca pública.

Cuatro

La invitación se podrá hacer de la siguiente manera: "Vamos a pasear por la biblioteca pública y, a lo largo de nuestro paseo, vamos a averiguar entre todos qué es una biblioteca y qué hay en ella; así es que ustedes tendrán que preguntarme todo lo que se les ocurra y quieran saber acerca de lo que vean mientras recorren la biblioteca.

Cinco

Durante el recorrido, el bibliotecario dará a conocer a los niños aspectos fundamentales relacionados con algunas áreas o con el funcionamiento de la biblioteca pública:

Catálogo. Para explicar a los pequeños qué es el catálogo, el bibliotecario podrá decirles: "La biblioteca pública es como una ciudad o como un pueblo, o una comunidad donde viven los libros. Cada libro tiene un nombre como nosotros, que es el título, los libros hablan de diferentes cosas; por ejemplo, algunos hablan de animales, otros hablan de flores, otros de coches, etcétera. Y tienen también una dirección, que es un número para encontrarlos en la biblioteca pública, es decir, la clasificación. Todo esto está anotado en tarjetas que se guardan en estas cajas (las señalará el bibliotecario y las mostrará a los niños) que se llaman catálogo, para que, cuando busquemos un libro, lo encontremos rápidamente."

Estantería. Para que los niños entiendan qué es la estantería, se les podrá explicar: "La estantería es algo así como las calles y los edificios o las casas de la biblioteca pública en donde están los libros. Al igual que las personas, hay libros nuevos, viejos, grandes, gordos, flacos, (se les mostrarán a los niños).

Área infantil. Para dar a conocer el área infantil, bastará con decir, en principio, que constituye el espacio dedicado a todos los niños, donde pueden encontrar libros que están listos para contarles lo que hay en sus páginas, lo que saben (el bibliotecario les mostrará algunos).

Área de mesas y sillas. "Este lugar —podrá explicar el bibliotecario— es para leer los libros, para conocerlos y trabajar con ellos cómodamente. A veces se cuenta con una alfombra o un área especial para que los pequeños lean en el suelo; si éste es el caso, se les indicará que así lo pueden hacer."

Carrito transportalibros. El bibliotecario les dirá a los niños: "Los libros no se deben regresar a los estantes; los tenemos que dejar en el carrito o en la mesa para que el bibliotecario los coloque en su lugar, que es su casa. Las personas que acuden a las bibliotecas públicas se pueden equivocar

al querer guardar los libros por sí mismas, y en tal caso, cuando busquemos un libro que necesitemos, no lo vamos a encontrar en su lugar.”

Préstamo a domicilio. En cuanto a este servicio, el bibliotecario les informará a los pequeños: “Si quieren, pueden llevarse prestados uno, dos o tres libros de la biblioteca pública a su casa, para que los lean con calma y se los enseñen a otras personas. Para hacer esto, sólo necesitan tramitar la credencial de préstamo a domicilio.”

Seis

Si en la biblioteca pública hay más personal, los niños podrán tener la oportunidad de platicar con ellos. Así, si hay una persona encargada del servicio de préstamo a domicilio, invitará a los pequeños a hacerle preguntas, o las hará él, en forma muy sencilla. Por ejemplo:

—¿Ustedes creen que los libros pueden salir de la biblioteca pública?

Los niños responderán lo que crean o sepan. El bibliotecario encargado del préstamo a domicilio les aclarará que sí, que casi todos los libros se pueden prestar.

—¿A ustedes les gustaría llevarse libros?

Los pequeños responderán y el bibliotecario les explicará que para ello sólo necesitan una credencial.

De esta manera, los niños podrán entrevistarse con bibliotecarios de las diferentes áreas de la biblioteca pública.

Siete

Durante el recorrido por la biblioteca pública, el bibliotecario hará las indicaciones que crea necesarias por medio de preguntas a las que los niños responderán con un sí o un no. En todo momento, el bibliotecario dará las explicaciones pertinentes, sin hacer exposiciones incomprensibles para los niños o ajenas a su mundo. Ejemplos de preguntas que se pueden hacer: ¿Podemos correr en la biblioteca pública?, ¿está permitido comer en la biblioteca pública?, ¿hay espacios para jugar en la biblioteca pública?

Ocho

Para concluir la visita guiada y la sesión, el bibliotecario leerá a los niños un cuento breve utilizando la técnica de títeres planos. Luego les entregará un volante (que previamente haya elaborado y que tenga imágenes para colorear) donde se especifiquen los requisitos para obtener la credencial de préstamo a domicilio, y aprovechará para comentarles que en la última sesión los niños pueden llevarse libros en préstamo.

Sesión 2

Uno

El bibliotecario coordinará al grupo de niños para que participen en el juego *Gallo, gallina.* Formará parejas y colocará un niño frente a otro a la distancia que ellos quieran, cuidando que no sea mayor de dos metros.

El bibliotecario les explicará que avanzarán por turnos, colocando cada vez un pie adelante, pegado al otro pie. A cada paso que den, uno de los niños dirá *gallo*; posteriormente, al avanzar, otro dirá *gallina*, y así sucesivamente. Cuando ya estén cerca los dos niños y no quepa un pie completo entre uno y otro, al que le corresponda avanzar le tocará poner la punta de su pie sobre el pie del otro niño, y al hacerlo será el ganador.

Se recomienda ir cambiando la expresión *gallo, gallina* por otras parejas de animales.

Dos

El bibliotecario preguntará a los niños qué animales conocen, y los niños responderán libremente. A continuación, los invitará a buscar animales dentro de la biblioteca pública. Les dirá que los encontrarán en los libros que tienen dibujos de animales, les indicará el área donde deben buscar. El bibliotecario organizará al grupo en parejas para que seleccionen la imagen del animal que más les guste y les pedirá que comenten entre ellos.

Tres

Sentados en círculo, las parejas de niños enseñarán el libro que encontraron. El bibliotecario propiciará que todos platiquen acerca del animal elegido, que lo muestren, que cuenten anécdotas que les hayan ocurrido con uno de esos animales, que hagan comentarios o preguntas a sus compañeros, por ejemplo: ¿alguien conoce este animal?, ¿les gustan sus colores?, ¿qué creen que come?

En seguida el bibliotecario leerá un cuento de animales (previamente seleccionado) procurando involucrar a los niños en el cuento, ya sea invitándolos a que hagan ruidos o la onomatopeya de los animales que aparecen en la historia.

Cuatro

En seguida, el bibliotecario pondrá música para ambientar la siguiente actividad, repartirá a los niños un pedazo de plastilina para que hagan con ella un animal, el que más les guste. La música debe contribuir a generar un ambiente agradable para los niños, para que disfruten modelando la plastilina y dando forma a creaciones únicas e individuales.

Sesión 3

Uno

El bibliotecario preguntará a los niños si conocen los colores. A continuación repartirá a cinco niños un cuarto de cartulina de color blanco, a otros cinco un trozo rojo, a otros cinco un trozo azul, a otros cinco un trozo amarillo y a otros cinco un trozo naranja. Posteriormente, los pequeños dirán en voz alta el color que les tocó; si no lo saben, el bibliotecario les ayudará.

Dos

El bibliotecario coordinará el juego *Colores correlones.*

Posiciones para iniciar el juego: el bibliotecario sentará a los niños en círculo, cada uno en una silla, con su cartulina de color. Después dará las siguientes indicaciones: cuando se grite *rojo*, los

niños de cartulina roja cambiarán de lugar; cuando se grite *azul*, los niños de cartulina azul cambiarán de lugar, y así sucesivamente.

Antes de comenzar el juego, el bibliotecario retirará una silla para que siempre quede un niño sin lugar y sea el que grite el color siguiente.

Habrá niños que no sepan sus colores; por lo tanto, si no cambian de lugar cuando les corresponda no se les llamará la atención: lo importante es divertirse.

Tres

El bibliotecario leerá y mostrará a los pequeños un cuento con el tema de los colores. Al terminar mostrará nuevamente los dibujos del cuento; entre todos, irán identificando los colores. Les dirá, por ejemplo: ¿ya vieron esta pelota? ¿de qué color es?

Cuatro

El bibliotecario repartirá a los niños pintura vinílica de diferentes colores: rojo, azul, amarillo y blanco, y les ayudará a combinarlos para hacer nuevos colores.

Los niños irán descubriendo los colores con la ayuda del bibliotecario. Se sugiere que las combinaciones que realicen se depositen en pequeños recipientes.

Cinco

El bibliotecario dará a los niños hojas blancas para que dibujen con los colores obtenidos, utilizando pinceles o con los dedos.

Seis

Para finalizar, el bibliotecario pedirá a los padres de los niños materiales para la siguiente sesión: un palito de madera de 30 centímetros aproximadamente, una bolsa de papel pequeña, una fruta o una verdura (por ejemplo: zanahoria, elote, naranja o manzana).

Sesión 4

Uno

El bibliotecario elegirá previamente libros y revistas que tengan ilustraciones de verduras y frutas. Posteriormente sentará a los niños alrededor de los libros y las revistas elegidos, se los mostrará y platicará con ellos aspectos sencillos e interesantes acerca del tema, a manera de charla.

Es muy importante que el bibliotecario haga preguntas, escuche con atención los comentarios y cuide el orden para mantener el interés de los niños. No hay que olvidar que los comentarios y las preguntas deben relacionarse con el mundo de los niños y no dar una información complicada. Ejemplos de preguntas: ¿en dónde crecen las manzanas?, ¿de qué color es la zanahoria?, ¿la mandarina tiene semillas?

A continuación, el bibliotecario leerá a los pequeños una leyenda o un cuento relacionado con el tema.

Dos

El bibliotecario pedirá a los niños que saquen su material y lo dejen a la mano. Primero les indicará que tomen el palito y lo peguen a la bolsa de papel con el pegamento blanco (colocado con anticipación en tapas) dejando un espacio en la parte de arriba de su palito. En seguida los niños tomarán su fruta o verdura, les dirá que le hagan un rostro. A continuación los niños ensartarán su fruta o verdura en el palito, por encima de la bolsa, a la que le dibujarán los brazos y las manos. Listo, ahora a jugar con su títere.

Tres

El bibliotecario sentará a los niños en círculo y pasará al centro a cada uno con su títere para que los demás le hagan las preguntas que quieran; el niño, representando a su títere, contestará libremente. El bibliotecario podrá apoyar esta actividad haciendo preguntas; por ejemplo: ¿cómo te llamas?, ¿para comerte te tenemos que lavar?, ¿dónde naces, en árboles o en el suelo?

Cuatro

Como una actividad opcional, el bibliotecario podrá invitar a los pequeños a preparar junto con él una receta de cocina sencilla.

Sesión 5

Uno

El bibliotecario coordinará el juego *Uno, dos, tres, calabaza*.

Posiciones para iniciar el juego: el bibliotecario colocará a un niño viendo hacia la pared; los demás estarán detrás de él, a varios metros de distancia.

El juego empezará cuando el niño vuelto hacia la pared diga: *uno, dos, tres, calabaza* (a la velocidad que quiera), mientras los demás se acercan. Al terminar de decir la frase, el niño volteará rápidamente para tratar de descubrir a alguno de sus compañeros moviéndose; si lo logra, los que fueron descubiertos tendrán que retroceder a donde iniciaron su movimiento y los demás quedarán inmóviles donde están. Esto se repetirá sucesivamente hasta que uno de los jugadores logre tocar la pared y será el que gane.

El objetivo del juego será que los niños que estén atrás logren tocar la pared sin ser vistos.

El juego puede repetirse varias veces, cambiando al niño de la pared por el que ganó. Se recomienda en cada juego cambiar la palabra *calabaza* por otras frutas o verduras.

Dos

El bibliotecario dirá a los niños que les va a leer un cuento, que le contó un libro de la biblioteca pública. El cuento será sencillo y corto, no lo mostrará y tampoco contará el final; les dirá a los pequeños que se le olvidó, por lo que les pedirá que le digan los finales posibles que ellos imaginen. El bibliotecario les pedirá a los niños que lo ayuden a buscar el libro que le contó el cuento. Les señalará el área donde deben buscar y les indicará que, cuando lo encuentren, se lo lleven, y entonces leerá el final verdadero.

Tres

El bibliotecario escogerá con anticipación un conjunto de cuentos apropiados para niños pequeños, los suficientes para que cada niño elija uno. Posteriormente pedirá que cada uno muestre por turnos el libro elegido y que diga por qué le gustó. Al finalizar les dirá que podrán llevarse el cuento en préstamo para que un familiar se los lea.

Cuatro

El bibliotecario llevará a cabo el juego *El duende de los cuentos*.

Los niños formarán dos filas y se colocarán frente a frente, a una distancia aproximada de dos metros. En medio de las dos filas va a estar un niño, que será el duende. El bibliotecario señalará a un niño de cada fila sin que el niño duende se entere.

El juego dará inicio en el momento en que el duende cuida que no se intercambien de lugar los niños elegidos por el bibliotecario. Cuando el duende esté distraído, los dos niños elegidos cambiarán de lugar; pero, si el duende atrapa a uno de ellos, éste pasará a ser ahora el duende de los cuentos.

El objetivo del juego es no convertirse en duende.

Cinco

El bibliotecario comentará con los niños las experiencias divertidas que tuvieron con los libros y los motivará para que acudan a la biblioteca pública y pidan a los adultos que les lean cuentos.

Seis

Los niños se llevarán en préstamo el libro que eligieron y el bibliotecario les indicará que alguna persona de su familia les podrá ayudar a leerlo. El bibliotecario informará a los padres de los niños cuándo tendrán que devolverlo y les recordará que pueden sacar otros más.

Bibliografía

IC/036B52/V.9

Colección Biblioteca Infantil Británica Animales. México. *Encyclopaedia Britannica*, *Inc*., 1979, 61 pp. Se aborda el tema de los animales: sus viviendas, su lenguaje, los que están en peligro de extinción, los que nos proporcionan alimento o ayudan al hombre en diferentes tareas. El lenguaje que utiliza es muy sencillo y tiene diversos dibujos.

IC/591.022/A84

Atlas visual de los animales. México, Diana, 1995, 64 pp. Contiene diversas ilustraciones de animales y proporciona interesante información sobre cada uno de ellos.

I/581/G73

Greé, Alain, *Las plantas.* Barcelona, Juventud, 1983, 24 pp. Proporciona información acerca del crecimiento de frutas y verduras, con dibujos y colores muy llamativos.

I/598.2/G73

Greé, Alain, *Los pájaros.* Barcelona, Juventud, 1977, 29 pp. Comprende coloridas ilustraciones de diferentes pájaros. A través de diálogos proporciona información interesante sobre el tema.

I/599.3/H35

Hamilton, W. Roger, *La vida de los animales.* Madrid, Espasa-Calpe, 1984, 59 p. Muestra diversas ilustraciones de los animales en su medio ambiente, sus territorios, su alimentación, etapas de desarrollo.

I/634.13/M37

Mitgutsch, Alí, *De la semilla a la fruta.* México, Fernández Editores, 1985, 16 p. Explica en forma muy sencilla el proceso de crecimiento de la pera.

I/635/M37

María y Campos, Teresa de, *Plantas comestibles.* México, Patria, 1985, 20 p. Descripción de algunas plantas y de dónde provienen; contiene datos interesantes de cada una.

I/641.5/R57

Rodríguez, Ana, *Cocinar es un juego muy sabroso.* Caracas, Maria Di Mase, 1982, 34 p. De forma sencilla y divertida aborda diferentes aspectos importantes sobre la preparación y consumo de los alimentos.

I/641.5/R63

Romo, Martha, *De rechupete.* México, Fernández Editores/Libros del Rincón SEP, 1988, 18 p. Contiene recetas de cocina muy fáciles de elaborar, descritas e ilustradas.

I/641.5/R67

Romo, Martha, *Recetas y secretos para crecer.* México, Fernández Editores/Libros del Rincón SEP, 1988, 36 p. Habla de la importancia de combinar los alimentos y formas muy fáciles de lograrlo.

I/808.068/M314/A46

Mckee, David, *Ahora no Fernando.* Madrid, Altea, 1984, 26 p. El cuento trata de un niño al que sus papás no le hacían caso y no se dan cuenta de que un monstruo se lo come.

I/808.3/D73/M37

Dreser, Elena, *Manuela color canela.* México, Fondo de Cultura Económica, 1994, 27 p. Manuela a través de la observación de la naturaleza menciona diferentes colores con nombres que ella inventa.

I/808.3/M28/077

Mckee, David, *Otra broma de Elmer.* México, Fondo de Cultura Económica, 1994, 25 p. Un elefante que no es gris, sino de colores, les hace una broma a sus amigos.

I/808.3/W36/P45

Walsh, Ellen, *Pinta ratones.* México, Fondo de Cultura Económica, 1994, 32 p. A través del juego, tres ratones conocen los colores primarios y los colores que se pueden obtener si se mezclan.

I/813/W45/J84

Wells, Rosemary, *Julieta estate quieta.* México, Promexa, 1981, 41 p. Por medio de rimas, con las que se puede jugar, se describe una familia en la que a Julieta no la toman en cuenta.

I/823/B78/G67

Browne, Anthony, *Gorila.* México, Fondo de Cultura Económica, 1993, 30 p. La historia de una niña a la que sus padres no le hacen caso, hasta que uno de sus juguetes la lleva a pasear y a divertirse.

I/861M/P37/P35

Del Paso, Fernando, *Paleta de diez colores.* México, IDCLI/CNCA, 1992, 21 p. Poemas acerca de diferentes colores.

P35/I1/P36/C64

Parramón, José Ma., *Colores.* Barcelona, Instituto Parramón Ediciones, 1983, 22 p.

Se muestra una ilustración blanca que, paso a paso, se va llenando de colores.

I2/808.068/B366/D46

Barberis, *De quién es este rabo.* Valladolid, Miñón, 1974, 32 p. En este cuento se tiene que identificar la cola de diferentes animales y las respuestas se dan en ingeniosas rimas; además cuenta con atractivos dibujos.

I2/K56/S72

Kincaid, Eric, *El Sr. Ve-lo-todo dice "Mira adentro".* León, Everest, 1980, 21 p. Por medio de dibujos caricaturescos, se proporciona información interesante y humorística de algunas frutas, verduras y animales.

A jugar con las palabras y con las historias[13]

Los cuentos, las leyendas, los poemas y los trabalenguas son algunos de los recursos de los cuales se puede valer el bibliotecario para inducir el gusto por la lectura entre los usuarios más pequeños. Si la lectura se acompaña de juegos, cantos y actividades divertidas, con toda seguridad se logrará atraer a los niños de edad preescolar hacia la biblioteca pública y los servicios que ésta ofrece.

Este taller es una invitación para orientar a los niños en edad preescolar a conocer la literatura infantil; paralelamente está planeado para que el bibliotecario promueva el uso del acervo infantil, y genere en los niños el interés por conocer más sobre cuentos, leyendas, poemas y fábulas, entre otros materiales de lectura. Está diseñado para niños de cuatro a seis años de edad. Consta de cinco sesiones que pueden desarrollarse de manera continua o bien de forma independiente, ya que cada una de las sesiones posee una estructura propia que permite al bibliotecario organizar el trabajo según las características particulares de su grupo.

Cada sesión tendrá una duración aproximada de una hora, en la cual los niños, además de escuchar alguna narración, podrán cantar, jugar o desarrollar actividades manuales como dibujos, maquetas, títeres, máscaras, etcétera.

Es importante destacar que, por tratarse de pre lectores, las narraciones no deberán exceder de 15 minutos y que el resto del tiempo se dedicará a la "interpretación de la lectura" a través de actividades lúdicas. Conviene advertir que éste no es un taller de lectoescritura en el cual los niños tengan que aprender a leer o escribir.

La bibliografía sugerida puede modificarse o incluso sustituirse en su totalidad, dependiendo del acervo con que cuente cada biblioteca pública.

Sesión 1

Uno

El bibliotecario dará la bienvenida a los participantes, se presentará ante ellos y explicará brevemente la organización de la sala infantil, los servicios que presta la biblioteca pública y proporcionará información acerca de las actividades dedicadas específicamente para los niños.

A continuación, el grupo llevará a cabo una dinámica de presentación breve; por ejemplo:

Caravana de animales. Consiste en que cada niño diga su nombre y mencione en seguida que llegó a la biblioteca pública montado en un animal cuyo nombre comience con la primera letra del nombre del participante: "Soy Ana y llegué a la biblioteca pública montada en un armadillo"; "Soy Marco Antonio y llegué a la biblioteca pública montado en una marmota", etcétera.

Presentación con globos. Esta dinámica resulta muy divertida para los niños que ya saben escribir su nombre y se lleva a cabo de la siguiente manera. El bibliotecario entregará a cada niño un globo, un rectángulo de papel de 3 cm de ancho por 4 de largo y un lápiz, una crayola o cualquier otro material que sirva para escribir.

[13] Publicado en el manual *Talleres de lectura.* México, DGB del Conaculta, 1999. p. 69

A continuación le pedirá a los pequeños que escriban su nombre en el papel y lo doblen o enrollen de tal forma que pueda ser introducido en el globo, el cual deberá ser inflado y amarrado por los niños. Cuando hayan terminado, los niños se pondrán de pie y formarán un círculo en cuyo centro depositarán los globos.

En seguida, uno de los niños deberá escoger un globo que no sea el mismo que él infló, y procederá a reventarlo con cualquier parte de su cuerpo, excepto con las manos (podrá sentarse sobre él, presionarlo con el abdomen sobre cualquier superficie o pisarlo), para poder sacar el papel con el nombre de su compañero. Cuando lo haya logrado, dirá en voz alta el nombre que encontró y el niño que responda a ese nombre pasará a su vez a escoger un globo, y así sucesivamente hasta que todos los globos hayan sido reventados y los niños conozcan la identidad de todos los participantes.

El bibliotecario podrá sustituir las dinámicas sugeridas por cualquier otra que considere adecuada para su grupo.

Antes de continuar preguntará a los niños si les agrada escuchar cuentos y observar ilustraciones, cuáles son sus libros favoritos y qué clase de historias les gustaría que les fueran narradas.

Dos

El bibliotecario escogerá un cuento clásico (por ejemplo *El gato con botas, El gigante egoísta* o *El soldadito de plomo*) y lo contará a los niños mediante alguna de las siguientes técnicas de narración:

Cuento con láminas. Consiste en narrar la historia y mostrar al mismo tiempo una serie de láminas (dibujos) previamente diseñadas, o bien, las ilustraciones del libro del cual se tomó la historia.

Cuento con doble libro. Para hacer este tipo de narración son necesarios dos ejemplares de la misma obra, de tal forma que el bibliotecario cuente con un libro para ir leyendo y otro para mostrar las ilustraciones a su público sin tener que suspender la lectura. El bibliotecario colocará los libros de tal forma que coincidan las pastas y los sostendrá con una sola mano, para que con la mano libre pueda ir cambiando las hojas con mayor facilidad.

Tres

El bibliotecario colocará en cada mesa pedazos pequeños de papel de diferentes colores (podrá ser cualquier tipo de papel) y pedirá a los niños que hagan bolitas (de 5 cm de diámetro máximo). Posteriormente entregará a cada niño una hoja donde dibujarán la silueta de algún personaje del cuento seleccionado y les pedirá que peguen las bolitas en la silueta, para darle volumen. Los colores que utilicen deberán permitir el reconocimiento de los personajes y sus características; para ello, los niños podrán hojear el libro que les fue leído.

Al concluir la actividad, cada participante presentará su trabajo al resto del grupo y podrá llevar su hoja a casa.

Sesión 2

Uno

El bibliotecario preguntará a los niños si ellos creen que algunas cosas o animales poseen la virtud de comunicarse con las personas. En caso afirmativo les preguntará por qué creen que sí y les pedirá que den algún ejemplo.

Dos

El bibliotecario contará a los niños alguna fábula o un cuento en el que los animales o las cosas se comuniquen entre ellos o con las personas, para lo cual podrá utilizar la técnica de narración con títeres (planos, de bolsa, de guante, o digitales).

Tres

El bibliotecario proporcionará a los niños revistas y periódicos de reuso para que busquen alguna imagen con la que puedan elaborar un títere plano. Cada niño recortará la ilustración que más le haya gustado y le pondrá un palito. Otra alternativa será que el bibliotecario reparta entre los niños "dedikos" en blanco y negro (títeres cuyas piernas son los dedos de los niños) para que ellos las iluminen.

A continuación, los niños se organizarán por equipos para inventar un cuento en el que intervengan los personajes que ellos crearon.

Cuatro

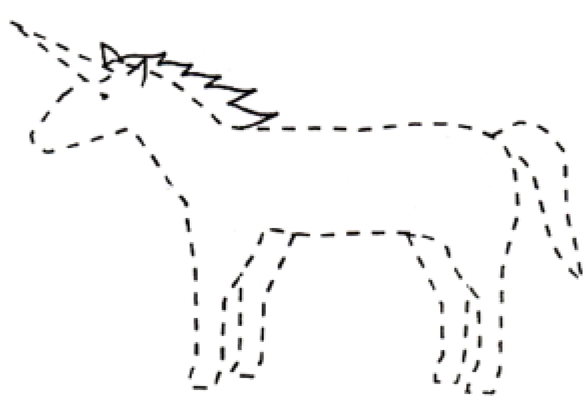
Cada equipo presentará al resto del grupo el cuento inventado por sus integrantes.

Sesión 3

Uno

El bibliotecario le dará a cada niño una hoja con un "dibujo oculto"; la ilustración se hará basándose en puntos que los niños deberán unir para conocer la figura.

Es importante que las imágenes sean de personajes de la literatura fantástica; por ejemplo: unicornios, gárgolas, duendes, gigantes.



Cuando los niños descubran su figura la podrán iluminar y, en caso de saber escribir, podrán anotar en la parte posterior de su hoja algunas características que les gustaría que tuviera su personaje fantástico.

Dos

El bibliotecario narrará un cuento, fábula, leyenda o fragmento de novela en el que aparezcan seres extraordinarios, con alguna de las siguientes técnicas:

Relato con diorama. El diorama es una caja de cartón mediana de 40 x 60 cm aproximadamente, que se forra, pinta o decora, en cuyo interior se coloca una tira de dibujos o recortes de revistas o periódicos que corresponden a la historia que se va a narrar. La tira va sujeta a dos trozos de madera cuyos extremos salen por las puntas de la caja, de tal manera que, al ser accionados, permitan al bibliotecario ir pasando las imágenes en forma sucesiva, como si se tratara de un cine muy rudimentario.

Si le resulta más práctico, el bibliotecario podrá utilizar en lugar del diorama un franelógrafo, que es un bastidor de unos 30 cm cuadrados que prensa un lienzo de franela del mismo tamaño. Su función consiste en proporcionar una “pantalla” donde se puedan pegar y despegar figuras de papel o tela que son de lija en la parte posterior. Dichas figuras, al tener contacto con la pantalla de franela, se adhieren y pueden irse removiendo conforme avanza el relato, proporcionándole así una mayor agilidad.

Tres

Cada niño elaborará en cartulina o cartoncillo una máscara con la figura del personaje que más les agradó de la lectura. Para ello, el bibliotecario elaborará previamente, en hojas tamaño carta, siluetas de los diferentes personajes que intervinieron en la narración, de tal modo que los niños las puedan copiar o calcar. Cuando los niños hayan terminado su trabajo manual se pondrán la máscara y dirán brevemente por qué seleccionaron dicho personaje.

Cuatro

El bibliotecario agradecerá la participación de los niños y los invitará a seguir asistiendo a la biblioteca pública. Durante esta sesión podrá pedir, asimismo, la participación de algunos niños para organizar, durante la siguiente sesión, un teatro de sombras.

Sesión 4

Uno

El bibliotecario escribirá por medio de ideogramas y pictogramas parte de una leyenda o un mito. Es importante que dicha narración se efectúe en un espacio grande para que todos los niños la puedan observar (puede llevarse a cabo con pintura vinílica, crayolas, lápices de madera, o acuarelas, sobre papel kraft, cartulinas, o bien, en el piso o la pared).

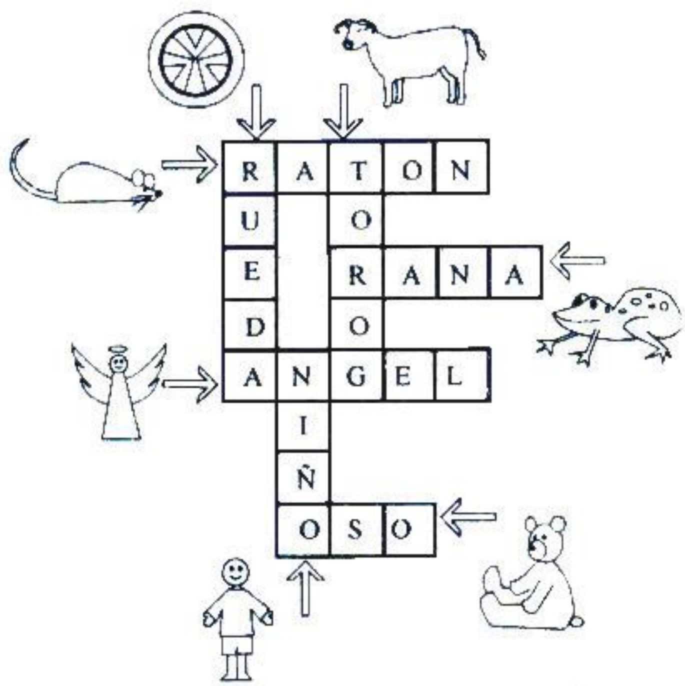
Se pedirá a los niños que “lean” la historia y se platicará con ellos sobre la posibilidad de realizar más de un tipo de lectura.

Dos

El bibliotecario coordinará un teatro de sombras con los niños seleccionados durante la sesión anterior. El tema podrá ser un mito o una leyenda breve. (La técnica del teatro de sombras consiste en actuar detrás de una manta grande o una sábana y proyectar la sombra de los actores por medio de una lámpara, de tal modo que los asistentes únicamente puedan observar las siluetas. Los actores podrán disfrazarse con elementos sencillos, como papel y diferentes materiales de reuso. Esta actividad puede efectuarse también mendiante sombras chinescas, que son títeres planos cuyas figuras se proyectan por medio de una lámpara o una vela a través de una pantalla que puede confeccionarse con tela o papel de china.

Tres

Los niños que no sepan leer podrán resolver crucigramas de imágenes ayudados por el bibliotecario. Por ejemplo:



Para los niños que ya comienzan a leer se pueden elaborar sopas de letras muy sencillas con palabras para descubrir, mismas que se ocultarán únicamente de arriba hacia abajo y de derecha a izquierda. Por ejemplo:

I	L	B	I	B	L	I	O	T	E	C	A
M	H	A	D	A	E	U	B	R	U	J	A
A	M	P	X	U	D	F	C	H	D	V	B
G	S	E	A	H	R	A	L	I	B	R	O
I	T	G	D	M	A	G	O	C	M	O	D
N	I	A	G	R	G	A	T	O	L	Ñ	G
A	P	S	B	Q	O	M	B	N	F	E	K
J	R	O	P	F	N	O	A	C	A	U	G
M	F	A	N	T	A	S	I	A	H	S	I

Cuatro

Los niños armarán rompecabezas, los cuales serán elaborados previamente por el bibliotecario con dibujos y láminas de revistas, cajas de juguetes o cualquier tipo de material gráfico de reuso.

Sesión 5

Uno

El grupo interpretará “a capella” algunas canciones infantiles. El bibliotecario les hará notar a los niños que por lo regular la lírica infantil posee ritmo y rima, por lo que resulta más sencilla de recordar.

Dos

El bibliotecario pedirá a los niños que se instalen en las sillas, en un tapete, sobre el suelo, o donde se sientan más cómodos; pondrá música suave y leerá en voz alta algunos poemas breves o las letras de algunas canciones infantiles.

A continuación solicitará a los niños que digan cómo se imaginan la escenografía, a los personajes, sus estados de ánimo.

Tres

El bibliotecario pedirá a los niños que resuman aquello que más les haya gustado de la historia leída, como si se tratara de un telegrama, recordándoles que para enviar un mensaje telegráfico se cobra por palabra, por lo que es muy importante ser breves y claros. Ganará el equipo o el niño cuyo mensaje sea más preciso.

En el caso de que la mayoría de los participantes no sepa escribir, el bibliotecario escogerá de la lectura realizada una serie de palabras al azar e irá diciendo una por una a los niños, para que ellos digan todo aquello que relacionen con la palabra seleccionada. A modo de conclusión de la actividad, con las palabras dichas por los niños se creará una nueva historia.

Al terminar el taller, el bibliotecario agradecerá la participación de los niños y los invitará a regresar a la biblioteca pública.

Técnica sugerida para emplear en este taller:

Teatro de sombras

Para hacer un teatro de sombras lo único que se requiere es una sábana o una manta grande y una lámpara.

La actividad consiste en que los participantes "actúen" detrás de la manta para que los espectadores vean las sombras. Esta técnica de actuación tiene varias ventajas, entre las que destacan: *1*) Los participantes no se inhiben para actuar puesto que no lo hacen directamente frente al público; *2*) No es necesario aprenderse los diálogos porque los pueden ir leyendo sin que los espectadores se den cuenta, y *3*) Con recursos muy sencillos como cartón o telas se puede hacer el vestuario y la escenografía en la medida en que éstos no tienen que ser muy detallados, pues lo único que se observa es la sombra.

Bibliografía

I/398.2/ C81

Puncel, Margarita, *Cuando los animales hablaban*. México, Gondomar, 1987, 36 p.

I/398.2/L429

Sentíes Santos, Elsa, *Leyendas de tierras lejanas*. México, Concepto, 1980, 149 p.

I/398.2/O34

Fernández, Flora, *Ohia y los animales*. México, Fernández Editores, 1984, 32 p.

I/782/ L32/C36

García Lorca, Federico, *Canciones y poemas para niños*. México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 1991, 94 p. (Colección Botella al Mar.)

I/784/L36/No.26

Mendoza, Vicente T., *Lírica infantil de México*. México, Fondo de Cultura Económica/Secretaría de Educación Pública, 1984, 214 p. (Lecturas Mexicanas, 26.)

I/784.624/B47

Bernal, Gloria Elena, ¿*Quién es el que anda ahí*? México, Secretaría de Educación Pública, 1990, 84 p. (Libros del Rincón.)

I/784.624/F53/C36

Figueroa, Ángela, *Canciones para todo el año*. México, Trillas, 1991, 38 p.

I/793.73/Q57

La quisicosa. Adivinanzas tradicionales para niños. México, CIDCLI, 1984, 95 p.

I/A52/A57

Andersen, H. C., *Tesoro de cuentos*. México, Fernández Editores, 1980, 19 p.

I/A52/R84

Andersen, H. C., *El ruiseñor*. Madrid, Evererst, 1985, 26 p.

I/G73/B44

Grimm, Guillermo y Jacobo, *La bella durmiente*. México, Promexa, 1975, 32 p.

I/K63/F63

Koelling, Caryl, *Furnacina aprende a reír*. México, Norma, 1981, 16 p.

I/L36/A45

La luciérnaga. Antología para niños de la poesía mexicana contemporánea. México, CIDCLI, 1983, 135 p.

El mundo de los cuentos[14]

En edad preescolar, los niños se maravillan con todo lo que ocurre a su alrededor; con sorpresa descubren colores, texturas, símbolos y formas. Las bibliotecas públicas son el medio propicio para que los pequeños complementen la exploración del mundo a través de los libros, en el ambiente de las áreas infantiles y en convivencia con otros niños y con los bibliotecarios.

Hay autores que se dedican a escribir cuentos especiales para niños que empiezan a leer. ¡Qué bueno que sea así!, porque es la mejor edad para empezar a disfrutar de los libros.

Este taller consta de cinco sesiones y está dirigido a niños de 4 a 6 años de edad. Cada sesión tendrá una duración de 40 minutos y se sugiere llevarlas a cabo con un máximo de 15 niños por grupo.

Recomendamos que, en lo posible, se solicite a jóvenes y adultos (alumnos de servicio social, personal que labora en la biblioteca pública y que no coordina el taller, usuarios que acompañan a los niños) que ayuden a realizar algunas de las actividades propuestas.

Durante el taller, el bibliotecario leerá en voz alta y los niños harán la lectura de imágenes, así como la recreación de cuentos, trabalenguas, adivinanzas y fábulas.

Sesión 1

Uno

El bibliotecario dará a cada niño una tarjeta pequeña con dibujos llamativos y con una perforación en la parte superior media para que hagan su gafete. Con ayuda del bibliotecario y de los jóvenes y los adultos que lo deseen, cada niño escribirá su nombre y decorará su gafete.

Al terminar los gafetes se les pondrá un cordel, listón o estambre para que cada niño se lo cuelgue. Después se pedirá a los niños que formen un círculo y cada uno diga su nombre.

Cabe aclarar que tanto el bibliotecario como los usuarios que colaboren en la dinámica de presentación también harán su respectivo gafete.

Dos

El bibliotecario mostrará a los niños varios cuentos con más imágenes que texto, para que entre todos seleccionen uno. Después, el bibliotecario motivará a los niños para que “lean” por turnos las imágenes que aparecen en el libro elegido; es decir, al ver las ilustraciones los niños inventarán un relato y lo comentarán al final de éste. El bibliotecario lo anotará en una hoja.

Tres

Los pequeños dibujarán los personajes que más les hayan gustado del cuento que relataron.

[14] Publicado en el manual *Talleres de lectura.* México, DGB del Conaculta, 1999, p. 29.

Cuatro

El bibliotecario leerá en voz alta los textos del cuento que crearon los niños. Conforme aparezcan los personajes que dibujaron, cada pequeño pegará su dibujo con cinta adhesiva o *masking tape* en unas cartulinas o en algún material similar: cartoncillo, cartón, papel kraft, etcétera, colocados para tal fin sobre dos o tres mesas. Los niños estarán sentados alrededor de estas mesas.

Al pegar los dibujos se procurará respetar la secuencia del cuento.

Cinco

El bibliotecario escribirá en las cartulinas el título y el nombre del autor del cuento e invitará a los niños a anotar su nombre o a iluminar más las cartulinas. Al concluir colocará las cartulinas en un lugar visible de la biblioteca pública.

El bibliotecario agradecerá la participación de todos los asistentes al taller y promocionará el servicio de préstamo a domicilio.

Sesión 2

Uno

El bibliotecario narrará a los niños un cuento breve y al final les mostrará el libro de donde tomó el relato, destacando el título y el autor del mismo.

Dos

Con ayuda del bibliotecario, los niños buscarán en la estantería del área infantil libros que les llamen la atención, de preferencia con más imágenes que texto. Cada niño seleccionará un cuento y lo hojeará durante unos cinco minutos.

Tres

Apoyados por el bibliotecario o por otros usuarios, los niños recortarán de revistas de reuso los personajes parecidos o que puedan representar a los del cuento que hojearon; en caso necesario colorearán las figuras recortadas. Los personajes se pegarán en cuadernillos.

En forma libre, los niños elaborarán la portada de su cuadernillo o libro, inventándole un título y anotándole su nombre como autores de los mismos.

Cuatro

Entre todos harán una muestra bibliográfica, que deberá permanecer hasta el final del taller, en la que se colocarán los libros utilizados y los cuadernillos de los niños. Se solicitará a los pequeños que dejen ordenado el espacio ocupado durante la sesión y que coloquen todos los libros que no estén en su lugar en el carrito de servicio.

Sesión 3

Uno

El bibliotecario seleccionará distintos libros que contengan adivinanzas y trabalenguas. Para motivar a los niños, el bibliotecario leerá en voz alta un trabalenguas sencillo y solicitará a los asistentes que lo repitan varias veces. Es conveniente que la actividad dure pocos minutos.

Dos

El bibliotecario leerá en voz alta varias adivinanzas y los niños tratarán de responderlas de manera espontánea. Después de leer cada adivinanza y para facilitar que los niños acierten, el bibliotecario mostrará imágenes de libros o revistas que correspondan a la respuesta correcta.

Tres

Los niños elaborarán objetos que representen las imágenes que vieron en los libros o revistas. Para su realización se utilizará plastilina, material de desecho (empaques de cartón o plástico) o dibujos con bolitas de papel.

Cuatro

Según el interés de los niños se colocarán en la muestra bibliográfica (realizada en la sesión 2) algunos de los libros y de las revistas utilizados y los trabajos elaborados durante la sesión.

Sesión 4

Uno

El bibliotecario narrará a los niños una fábula, y entre todos harán comentarios acerca de los personajes y el mensaje de la misma. Al terminar, el bibliotecario mostrará a los participantes varios libros con fábulas y seleccionarán una entre todos.

Dos

El bibliotecario destacará las características de los personajes de la fábula elegida e indicará a los niños que elaboren un títere plano con la figura del personaje que más les guste. Al concluir los títeres, el bibliotecario tomará como referencia los animales que los niños hayan representado para organizar equipos; por ejemplo: equipo de lobos, de conejos o de tortugas.

Tres

El bibliotecario leerá en voz alta la fábula seleccionada y les indicará a los participantes que en el momento en que aparezca el personaje que eligieron, levantarán la mano con su títere e imitarán el sonido que hace dicho personaje.

Cuatro

Al final de la sesión, los niños que así lo deseen colocarán sus títeres planos en la muestra bibliográfica. El bibliotecario despedirá a los niños recordándoles la importancia de adquirir su credencial de préstamo a domicilio.

Sesión 5

Uno

El bibliotecario seleccionará un cuento con poco texto y varios personajes. Después anotará en papelitos el nombre de los personajes para que cada niño seleccione un papelito.

Dos

Los niños, con ayuda del bibliotecario y de otros usuarios, se disfrazarán del personaje que les haya tocado. El vestuario será muy sencillo y se utilizará para ello papel de china, crepé, lustre o periódico.

Tres

Cuando todos los niños estén disfrazados, el bibliotecario leerá en voz alta el cuento seleccionado y después de que aparezca una acción, los niños que representen a los personajes reproducirán con mímica dicha acción; por ejemplo, si el texto del cuento dice "el príncipe y el rey caminaron siete pasos", los niños que representen al príncipe y al rey caminarán siete pasos. La lectura del cuento continuará dando el tiempo suficiente para que después de cada acción los niños hagan la mímica adecuada al caso.

Cuatro

El bibliotecario pedirá a los niños que formen un círculo y hagan comentarios relacionados con las sesiones del taller desarrolladas durante la semana.

Los niños disfrazados, y con ayuda del bibliotecario, invitarán a todos los usuarios que estén en ese momento en la biblioteca pública a que visiten la muestra bibliográfica y de trabajos manuales elaborados durante el taller.

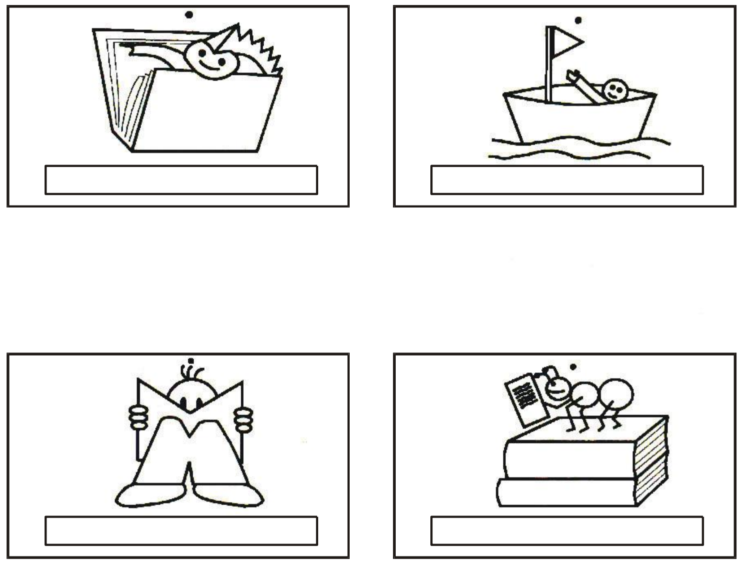
Al final se decidirá si los niños se llevan sus trabajos o los dejan otros días en la biblioteca pública.

Se agradecerá la participación de todos los asistentes al taller y se invitará a que continúen visitando la biblioteca pública.

Sugerencias para la elaboración de materiales

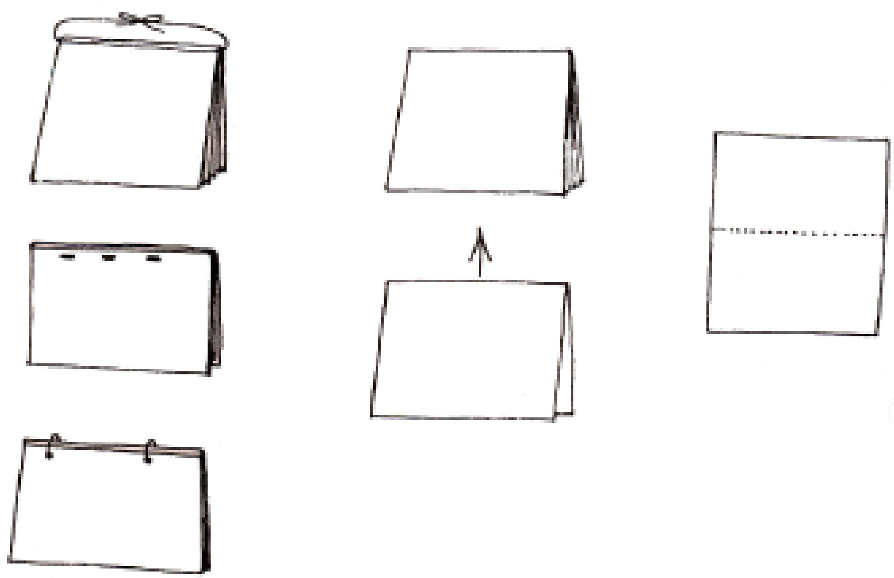
Gafetes

A cada tarjeta se le hará una perforación para pasar un cordón, listón o estambre.



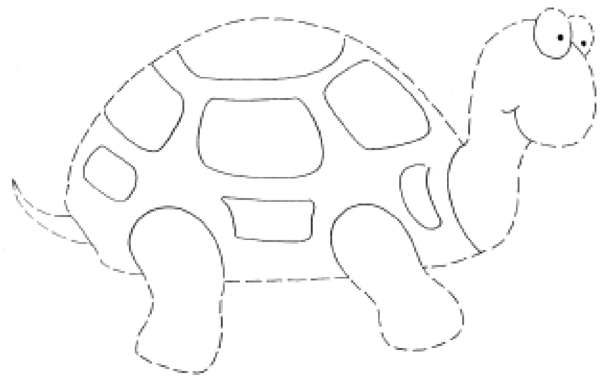
Cuadernillos

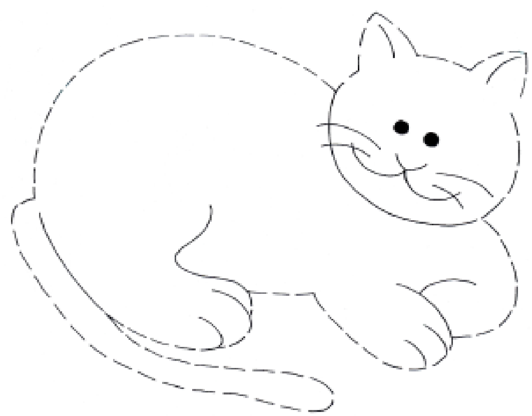
Se doblan en dos las hojas y se unen por el doblez mediante dos perforaciones y una cinta o cordón, grapas o estambre.

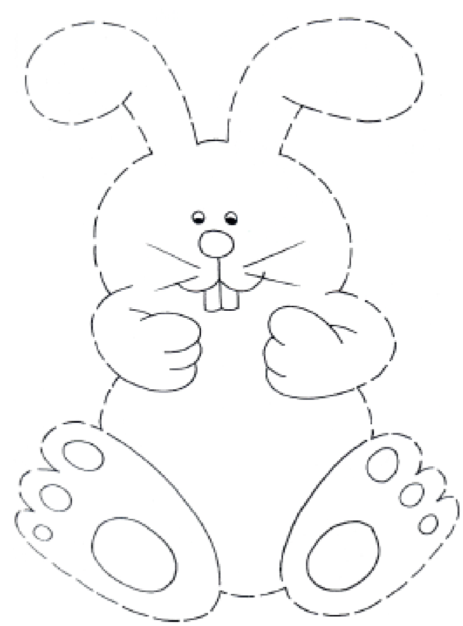


Títeres planos

Las figuras de los títeres planos se elaborarán en papel resistente: cartoncillo, cartulina o cartón. Se recortarán por las líneas punteadas y se pegarán en cartulina, reproduciendo los cortes de tal forma que se puedan tener las figuras que se deseen. A cada imagen se le pegará un abatelenguas, una varita o un palito de madera.







Bibliografía

I/398.24/S24

Samaniego, Félix María de, *Fábulas de Samaniego.* México, Everest, 1981, 253 p. En este libro hay más de cien fábulas ilustradas y muchas son de fácil comprensión para los niños en edad preescolar.

I/793.73/N65

No me maravillaría yo: Trabalenguas. Compilación de Luz María Chapela, México, Secretaría de Educación Pública, 1988, 47 p. (Libros del Rincón.) Los textos del libro son trabalenguas muy sencillos y acompañados de ilustraciones.

I/808.3/B82/S68

Bruna, Dick, *Soy un...* Madrid, Aguilar, 1977, 26 p. El cuento nos muestra diversos oficios: marinero, cocinero, payaso. Incluye como texto dos palabras por oficio y la imagen de un niño vestido de acuerdo con cada uno de ellos.

I/808.3/D48/L52

Díaz, Gloria Cecilia, *El libro de cuentos.* Bogotá, Voluntad Editores, 1978, 16 p. El personaje principal es un libro de cuentos y trata acerca de cómo lo han maltratado. Al leer el libro, una niña se conmueve de las historias que narra y decide repararlo.

I/808.3/G5445/A34

Gomi, Taro, *Adivina qué es.* México, Fondo de Cultura Económica, 1994, 18 p. Por medio de preguntas muy simples como ¿qué es esto? se pretende encontrar un objeto que aparece ilustrado, pero, al cambiar la página, resulta otro distinto al que uno cree; por ejemplo: se da la idea de una serpiente y resulta ser una cuerda.

I/808.3/G5445/H38

Gomi, Taro, *Hay un ratón en casa.* México, Fondo de Cultura Económica, 1994, 18 p. El cuento es muy ameno; contiene la historia de un ratón que se mete a una casa y hace muchas travesuras. El texto es mínimo y los personajes son animales realizando actividades propias de los seres humanos: un cocodrilo aspirando la alfombra, un cochinito leyendo.

I/808.3/H82/L52

Hoyos, Fernando, *Librito de las imágenes I.* México, Espasa-Calpe, 1982, 92 p. A través de dibujos sencillos, el lector puede crear sus propias historias. El pretexto para iniciar un relato en una o varias palabras; por ejemplo: dice “Lobito” y a continuación hay 20 imágenes de un lobo en diferentes situaciones

I/808.3/W65/T63

Wolde, Gunilla, *Toto es pequeño.* Madrid, Alfaguara, 1973, 24 p. (Infantil Alfaguara.) Con imágenes se muestra cómo el personaje Toto realiza sus actividades y juegos. También presenta los estados de ánimo que tiene Toto en cada situación.

I/839.313/B78/O87

Bruna, Dick, *Otra historia sin palabras.* Madrid, Aguilar, 1977, 28 p. Libro sin texto y con imágenes de un niño jugando con la nieve. Las ilustraciones son llamativas para los niños en edad preescolar.

I/863/S28/M45

Santirso, Liliana, *Me gustan los libros de cuentos.* México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 1991, 32 p. Por medio de un niño se describen diversos tipos de cuentos. El niño dice que le gustan cuentos de aventuras, de payasos o de terror. En cada página aparece la ilustración que representa lo que dice el niño.

Por medio de un niño se describen diversos tipos de cuentos. El niño dice que le gustan cuentos de aventuras, de payasos o de terror. En cada página aparece la ilustración que representa lo que el niño dice.

Lo maravilloso del universo[15]

Desde hace muchos siglos, el universo ha llamado la atención del hombre. Esto ha propiciado avances científicos y tecnológicos producto del interés por aprender.

Cuántas veces hemos fantaseado e imaginado: "si yo pudiera llegar a la Luna y observar desde allá a la Tierra..." O bien: "¿Cuánto tiempo tardaría en llegar a esa estrella roja y saber su tamaño...?" Y también pensamos: "será posible..." Pues bien, lo que antes era imposible ahora será una realidad, a través de nuestra imaginación, y el lugar idóneo para hacer esto será la biblioteca pública, ya que en ningún otro lugar se encuentran reunidos los mejores instrumentos: el juego, la imaginación y los libros.

El taller *Lo maravilloso del universo* está dirigido a niños de 4 a 6 años de edad. Se compone de cinco sesiones de trabajo, con una duración aproximada de 35 a 40 minutos cada una.

La biblioteca pública será la base de control y de despegue en la que, a partir de la lectura o la narración de un cuento, nos prepararemos para explorar los puntos estratégicos de nuestra misión.

Cada día partiremos de la Tierra a un punto determinado y ese mismo día regresaremos. Con tu ayuda cada participante elaborará su traje espacial. Los lugares a los cuales se viajará serán los siguientes: la Luna, los planetas, las estrellas y por último el Sol. Durante el recorrido del viaje descubrirás el incalculable material bibliográfico que ofrecen los diferentes lugares visitados.

En la clausura del taller se exhibirán las muestras de lo recabado durante los viajes, y también se escucharán las experiencias narradas por los niños a partir de las lecturas.

Sesión 1

Uno

El bibliotecario da la bienvenida a los niños y ofrece una breve explicación acerca de la biblioteca pública, y realiza la dinámica de presentación titulada *Subiendo a la nave espacial*.

Pedirá a cada niño que suba a la nave espacial mencionando su nombre y algo que les gustaría conocer del taller, por ejemplo "yo me llamo Carlitos y quiero conocer cómo son las estrellas"; "yo me llamo Lety y quiero conocer los planetas".

Ya a bordo de la nave, pregunta a los niños ¿qué se necesita para ir al espacio?, y los niños mencionarán lo que requieren para el viaje.

Una vez mencionado el equipo necesario para el viaje, indica a los niños que como todos viajarán al espacio, tú llevarás el control de la nave y los pasajeros serán los niños mismos, y en cada viaje que hagan se intercambiarán los controles entre ellos.

Como conductor de la nave espacial explica el funcionamiento del artefacto e indica a los niños que en la próxima sesión se llevará a cabo el despegue.

[15] Publicado en el manual *Mis Vacaciones en la Biblioteca.* México, DGB del Conaculta, 1998, p. 19.

Dos

El bibliotecario leerá un cuento donde los personajes principales sean astronautas (véase bibliografía). Mostrará imágenes de revistas con el fin de que se den cuenta de cómo son los trajes espaciales.

Tres

Motivados por las ilustraciones ya mostradas, los niños elaborarán sus trajes espaciales, con casco, cinturón de seguridad y zapatos. Los niños de cuatro a seis años no podrán hacer solos todo el proceso del traje, habrá que adelantar trabajo y que ellos decoren.

Cuatro

Los participantes elegirán un lugar adecuado en la biblioteca pública para guardar los trabajos realizados. El bibliotecario dará las instrucciones necesarias para la sesión del día siguiente.

Sesión 2

Uno

El bibliotecario llevará a cabo el siguiente círculo de lectura *Encontrando a la señora luna...* Para ello preparará sobres que contengan una adivinanza relacionada con la Luna. Por ejemplo:

1. Soy redonda como queso, pero no soy queso. ¿Quién soy?
2. Miro a todas las personas de día y de noche con mucho cuidado; sólo algunas me descubren. ¿Quién soy?
3. No soy una pelota, tampoco un globo, y alumbro a toda la gente de noche. ¿Quién soy?
4. A veces salgo entera, a veces sólo la mitad, y a veces no salgo. ¿Quién soy?
5. Soy grande, me encanta dar vueltas alrededor de la Tierra y nunca me canso. ¿Quién soy?

El bibliotecario formará equipos de cinco niños cada uno y les indicará que cada equipo elegirá un sobre y leerá la adivinanza para que sea contestada por todo el grupo.

Dos

Dará indicaciones para la escenificación del despegue de la nave espacial, observando las siguientes recomendaciones:

1. Ponerse su traje espacial completo.
2. Acomodarse en su asiento correspondiente.
3. Se abrocharán el cinturón de seguridad.

4. Indicará que no deben levantarse durante el despegue.

Explicará a los niños que realizarán los siguientes movimientos durante el despegue: cuando gire al lado izquierdo, se inclinarán al lado opuesto, y cuando giren al lado derecho, lo harán al lado contrario. Si la nave vibra, los participantes simularán el movimiento sin levantarse de sus asientos.

Iniciará el conteo del despegue en el cual participarán los niños: 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0

Tres

El bibliotecario leerá o narrará un cuento de mucha acción relacionado con el tema (véase bibliografía). Repartirá globos a los niños y cada participante inflará el suyo. Pedirá que observen e imaginen cómo se mueven los objetos y los cuerpos en la superficie lunar. Es importante dar tiempo suficiente para que los participantes jueguen con los globos simulando que están en la Luna.

Cuatro

Finalmente, el bibliotecario invitará a los niños a hacer su propia Luna, despertando su creatividad y gusto, con plastilina de varios colores.

Una vez terminadas sus lunas, les pedirá que muestren sus trabajos al resto del grupo y que les den un nombre, mencionen su edad y a qué sistema planetario pertenecen.

Colocará los trabajos en el lugar designado y dará las indicaciones necesarias para la sesión del día siguiente.

Sesión 3

Uno

El bibliotecario desarrollará la dinámica de integración titulada: *El papá de los planetas,* para lo cual formará nueve equipos de dos integrantes, o máximo tres cada uno. Asignará a cada equipo el nombre de un planeta del sistema solar y se colocará en el centro de un gran círculo formado por la ronda de niños.

Explicará a los equipos que cuando diga el nombre de dos o tres planetas, en ese momento saldrá un integrante de cada equipo a dar la vuelta completa alrededor del Sol; llegará y tocará a su compañero y éste, a su vez, correrá y tocará al Sol. El último planeta en llegar se convertirá en observador y le ayudará al Sol a detectar quién llega al final. Cuando mencione “todos los planetas giran”, saldrán todos a la vez y se repetirá el mismo procedimiento.

Dos

El bibliotecario pedirá a los niños que aborden la nave y se repetirá la escenificación del despegue en la misma forma que se realizó en la sesión anterior. Luego, leerá un cuento a los niños (véase bibliografía). Mostrará las imágenes que contenga el cuento para que sigan con mayor detenimiento e interés el desarrollo de la lectura. Asimismo, invitará a los niños a que realicen los movimientos que identifiquen en el cuento, por ejemplo: “Y la nave giró a la derecha y después a la izquierda, y las vibraciones se sentían por toda la nave, y la nave libró un meteorito”.

Tres

El bibliotecario coordinará a los niños para que elaboren un móvil de los planetas. Para ello preparará cartulina de colores, palitos de 20 cm, hilo de cáñamo, lápices de colores o crayolas.

Pedirá a los niños que dibujen, iluminen y recorten sus planetas.

Explicará que los palitos se pondrán en forma de cruz amarrados con hilo de cáñamo y los planetas se sujetarán con el mismo hilo a la cruz, los cuales penderán unos con hilos más largos que otros.

Cuatro

Finalmente, el bibliotecario lee algunos párrafos del cuento inicial, y muestra las ilustraciones, para que los niños identifiquen el nombre de los planetas y el funcionamiento del móvil.

Coloca el móvil en una parte especial de la biblioteca y da las instrucciones necesarias para el viaje del próximo día.

Sesión 4

Uno

El bibliotecario desarrollará la dinámica de integración *El juego de las estrellas.* Para ello tendrá listos globos de colores.

Formará cinco equipos de niños. Cada equipo formará una fila. Se le asignará a cada equipo un color: rojo, blanco, azul, amarillo y verde. Se le entregará un globo al primer integrante de cada equipo, según el color designado, éste se encargará de inflarlo de manera tal que pueda introducirlo por el cuello de su playera, camisa, chamarra, o lo que traiga puesto, y sacarlo por la parte inferior de ésta.

Una vez que el primer participante haya pasado el globo por el interior de su ropa, lo dará al segundo integrante, quien repetirá la acción. Y así sucesivamente hasta llegar al último integrante de la fila, quien correrá y lo entregará al bibliotecario.

El bibliotecario será el planeta Tierra y los niños, las estrellas, de manera que la frase clave para comenzar a pasar los globos será “las estrellas llegan a la Tierra”.

Dos

El bibliotecario pedirá a los niños que aborden la nave y llevará a cabo el despegue en la misma forma que se realizó en las sesiones anteriores. Mostrará las ilustraciones de un libro relacionado con el tema (véase bibliografía). Leerá el cuento que les mostró y les dará cuentos y revistas que tengan ilustraciones de estrellas.

Ya familiarizados acerca de cómo son las estrellas y sus diferentes colores, los invitará a convertirse en creadores de estrellas.

Tres

Llevará a cabo la actividad *Imprimiendo estrellas*, para la que se requiere una papa partida por la mitad, un lápiz, abatelenguas, pintura vinílica y papel kraft de 2 x 1.5 m.

Con el lápiz se trazan ranuras en la superficie de la papa formando una estrella. Se pide a los niños que raspen con un abatelenguas todo el espacio que resta de la figura ya marcada. Invítalos a imprimir en la hoja de papel kraft con pintura vinílica las estrellas que deseen en sus diferentes tonalidades. Para terminar la actividad motiva a los niños a buscar sus estrellas en el mural ya terminado y a que les pongan el nombre que más les agrade. Coloca el mural en un lugar visible de la biblioteca.

Sesión 5

Uno

El bibliotecario llevará a cabo la siguiente dinámica de integración titulada *El Sol dice que...* Explicará a los niños que jugarán con el Sol. Formará tres equipos a los cuales les llamará estrellas, planetas y lunas. El bibliotecario será el Sol e indicará lo que deben hacer los equipos, y la clave para que obedezcan las órdenes del Sol será cuando escuchen "el Sol dice que..." Y en ese momento realizarán la acción que se les ordenó. Por ejemplo: el Sol dice que las estrellas se duerman, que los planetas giren, que las lunas salten. La dinámica termina cuando todos los niños estén familiarizados con las órdenes del Sol.

Dos

El bibliotecario mostrará a los niños libros que contengan dibujos e imágenes del Sol. Se apoyará en las ilustraciones para leer un cuento y antes de terminar la lectura explicará a los asistentes que el cuento puede tener varios finales y les dará la oportunidad de inventar uno a su gusto. Para terminar leerá el final del cuento.

Tres

El bibliotecario invitará a los participantes a realizar una actividad manual. Para ello tendrá listo: cartulinas, crayones de colores, confeti, bolitas de papel crepé o papel de china (colores sugerido: amarillo, rojo y naranja). Dará a cada niño una cartulina y crayones de colores para que con su creatividad e imaginación hagan un dibujo del Sol.

Una vez terminados los dibujos, pedirá a los niños que rellenen sus trabajos con confeti, bolitas de papel crepé o papel de china.

Cuatro

La clausura se llevará a cabo en el área infantil de la biblioteca. Todos los participantes tendrán el honor de ser recibidos al bajar de la nave espacial por sus padres, amigos y familiares invitados. Es importante mostrar los trabajos realizados durante la semana de viaje espacial.

El bibliotecario formará cinco equipos, que describirán las fascinantes experiencias vividas durante la semana. Cada equipo explicará lo acontecido según el día que se le asignó.

Al finalizar se entregará a los niños un diploma de participación, así como los trabajos que realizaron durante la semana.

Elaboración del traje espacial

Se requiere:

Papel kraft o periódicos

Papel de china (varios colores)

Papel crepé (varios colores)

Tijeras

Lápices

Cajas de leche o zapatos

Cartulinas

Estambre

Pegamento blanco

Masking tape

Desarrollo:

Traje

§ Para armar el traje es necesario que cada niño se acueste en el piso sobre una tira de papel kraft o de periódico en el que se dibujará su silueta por ambos lados del cuerpo, de los hombros hacia abajo.

§ En el momento de recortar la silueta se recomienda dejar tres centímetros de pestaña para poder pegar después dicha silueta.

§ Se unirán las dos partes y se pegarán con pegamento blanco o se coserán con estambre. Posteriormente se recortarán por la mitad; de esta forma quedarán una camisa y un pantalón para cada niño.

§ El traje se puede decorar con círculos o tiras de papel de china o papel crepé.

Casco

§ En un pliego de cartulina se marcan dos rectángulos de 25 x 50 cm, los cuales se unirán para formar un cilindro al que se le marcarán orificios para los ojos y la nariz.

§ La parte superior del casco se tapará con papel de china o papel crepé.

§ La decoración será el producto de la creatividad de los niños.

Cinturón

§ Se recortan tiras de 10 x 40 cm de papel crepé de diferentes colores y en uno de los extremos coloca un pedazo de *masking tape* para poder abrochar el cinturón.

Zapatos

§ A dos cajas de zapatos se les hacen dos orificios circulares de 7 cm, por donde los niños metan los pies, y se sellarán las cajas con *masking tape*

§ Las cajas serán decoradas por ellos mismos.

Bibliografía

IC/523.1.1/A74

Atlas visual del espacio. México, Diana, 1995, 64 p.

I/398.26/S64

El sol, la luna y las estrellas. México, Novaro, 1981, 42 p. para niños.

I/520/D44

De la tierra al cosmos: astronomía para niños. México, La Brújula, 1984, 49 p.

I/523/S62

Sparmer, Irene, *El universo.* México, Patria, 1981, 40 p.

I/629.43/D86

Ducrocq, Albert, *Los satélites y el espacio.* México, CONACYT, 1987, 59 p.

I/808.68/N465/P46

Neri Vela, Rodolfo, *El pequeño astronauta. México,* CONACYT, 1987, 64 p.

I/808.81/L57

López Castro, Rafael, *El libro del sol*. México, Secretaría de Educación Pública, 1984, 40 p.

I/861/D42

Darío, Rubén, *Margarita.* México, Secretaría de Educación Pública, 1988, 42 p. (Colección Libros del Rincón)

I/861/D42

Reyes, Alfonso, *El sol de Monterrey.* México, Secretaría de Educación Pública, 1988, 34 p.

I/863M/F78/N56

Forcada, Alberto, *La niña y el sol.* México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 1992, 15 p.

Repertorio de ejercicios, dinámicas y actividades

Dinámicas de presentación

Título: Lo que me gusta es...

Duración: 60 minutos

Se requiere:

Hojas blancas.

Lápices de colores o crayolas.

Una pelota o cualquier otro objeto pequeño que se pueda lanzar de mano en mano fácilmente.

Desarrollo:

§ Da la bienvenida a los niños y preséntate.

§ Reparte hojas blancas y lápices de colores o crayolas a cada niño.

§ Pide que dibujen lo que más les gusta.

§ Sienta a los niños en círculo y con su dibujo en la mano.

§ Indica a los niños que se aprendan la siguiente canción:

En la casa de Pinocho

todos cuentan hasta el ocho:

uno, dos, tres, cuatro,

cinco, seis, siete, ocho.

§ Explica que cuando pases la pelota, la tienen que lanzar de mano en mano, mientras todos cantan la canción que les enseñaste, y al niño que le toque el número ocho dirá su nombre y presentará su dibujo. El paso anterior se repite hasta que todos los niños se presenten; si a alguno le toca más de dos veces la pelota, los demás niños tendrán que decir el nombre del niño que tiene la pelota.

Título: Soy un...

Duración: 60 minutos

Se requiere:

Dibujar en hojas de rotafolio el mar, el cielo y la tierra.

Hojas blancas, una por niño.

Suficientes lápices de colores o crayolas para cada niño.

Tijeras, una por niño.

Masking tape.

Desarrollo:

§ Coloca frente al grupo los dibujos que preparaste.

§ Reparte a cada niño una hoja blanca, unas tijeras y suficientes lápices de colores o crayolas para iluminar.

§ Pregunta a los niños ¿qué animal les gustaría ser? y que cada uno dibuje su animal preferido.

§ Pide que recorten el animal que dibujaron.

§ Indica que cada niño debe pasar al frente con su dibujo y decir: su nombre, el animal que le gustaría ser y dónde vive ese animal. Al tiempo que muestra la imagen, la pega en la hoja de rotafolio que le corresponda, dependiendo del lugar donde habita, el cielo si vuela, el mar si nada, o la tierra si camina o se arrastra.

Título: Quiero ver...

Duración: 15 minutos

Se requiere:

Tarjetas y plumones para elaborar gafetes con identificador.

Desarrollo:

§ Entrega a cada niño un gafete con su nombre.

§ Pídeles que se pongan de pie y formen un círculo.

§ Intégrate en el círculo.

§ Indica que cuando digas: "Quiero ver..." y menciones una acción o una parte del cuerpo y el nombre de un niño, en ese momento el niño deberá realizar la acción o mostrar la parte del cuerpo que mencionaste, por ejemplo: "Quiero ver...", ¡el pie de Juanito! En ese momento Juanito enseña su pie. Este paso se repite varias veces hasta que nombres a todos los niños; puedes pedir ver diferentes partes del cuerpo o diferentes acciones como reír, o saltar; también puedes nombrar a varios niños al mismo tiempo.

§ La actividad termina cuando todos hayan participado.

Actividades de animación a la lectura

Título: Las pancartas

Duración: 20 minutos

Se requiere:

Seleccionar del acervo un cuento corto en el que aparezcan tres o más personajes.

Tener a la mano tarjetas media carta, plumones de colores, pegamento y abatelenguas.

Dibujar en las tarjetas media carta a los personajes de la historia (se pueden repetir los dibujos tantas veces como sea necesario dependiendo del número de participantes).

Pegar detrás de cada dibujo un abatelenguas (a manera de pancarta).

Desarrollo:

§ Pide a los niños que se sienten formando un círculo.

§ Reparte una pancarta a cada participante.

§ Indica que a continuación vas a leer, en voz alta, un cuento y que cada vez que escuchen que aparece en la historia el personaje de su pancarta, la levanten por un lapso corto y posteriormente la bajen. Comenta que se llevará a cabo el mismo procedimiento hasta el final del cuento.

§ Finaliza la actividad pidiendo a los niños que comenten lo que más les gustó de la historia.

Título: Imaginando el orden

Duración: 30 minutos

Se requiere:

Seleccionar del acervo un cuento corto en el que los personajes sean animales.

Tener a la mano hojas blancas tamaño carta y plumones de colores.

Dibujar en las hojas blancas tres juegos de láminas que contengan algunas escenas representativas de la historia (el inicio, tres escenas intermedias y el final).

Desarrollo:

§ Divide al grupo en tres equipos.

§ Indica que pongan mucha atención en la lectura que a continuación realizarás.

§ Lee en voz alta a los participantes el cuento que seleccionaste.

§ Al terminar la lectura reparte a cada equipo un juego de láminas.

§ Pide a los equipos que acomoden los dibujos en el orden en que fue contada la historia.

§ Finaliza la actividad pidiendo a cada equipo que presente al resto del grupo la secuencia en que, según ellos, sucedió la narración.

Título: Historias de papel

Duración: 30 minutos

Se requiere:

Seleccionar del acervo un cuento corto donde el personaje principal sea una princesa o príncipe.

Tener a la mano hojas blancas tamaño carta, pegamento y papel de china de varios colores.

Recortar el papel de china en forma de círculos, cuadrados, rectángulos, triángulos y rombos.

Desarrollo:

§ Organiza a los participantes en cuatro equipos.

§ Indica que pongan mucha atención en la lectura que a continuación realizarás.

§ Inicia la lectura en voz alta del cuento que elegiste.

§ Al terminar la lectura, reparte a cada equipo una hoja blanca, pegamento y los recortes de papel de china que preparaste.

§ Pide a los equipos que con los materiales proporcionados, realicen una composición de la imagen que más les haya gustado del cuento.

§ Finaliza la actividad solicitando, a cada equipo, que muestre su composición al resto de los participantes y que comente qué imagen del cuento decidieron representar.

Título: Muestra-imágenes

Duración: 25 minutos

Se requiere:

Seleccionar del acervo libros con imágenes grandes y llamativas, uno para cada participante y otros más por si desean cambiarlo.

Revisar los libros seleccionados y hacer una lista de imágenes que aparecen y se repiten en varios de ellos.

Desarrollo:

§ Da la bienvenida a los niños.

§ Proporciona a cada niño un libro, si no les gusta lo pueden cambiar o intercambiar.

§ Di a los participantes que lo observen detalladamente durante un rato, diez o quince minutos.

§ Pide a los niños que muestren del libro que tienen; objetos, personas o animales que mencionarás de uno en uno. Por ejemplo: “muestren desde su lugar los libros que tengan un perro... Ahora los que tengan una niña”.

§ Repite la orden las veces que consideres necesario. Seguramente no siempre van a tener los niños las imágenes que se les pide, pon atención en sus libros para que incluyas a todos.

§ Finalmente di a los participantes que digan su nombre o cómo les gusta que les digan y lo que les gustó del libro.

Título: Exposueños

Duración: 35 minutos

Se requiere:

Seleccionar del acervo infantil un cuento que tenga como tema los sueños o el dormir.

Recortar hojas de colores dándoles diversas formas: círculos, triángulos, rombos.

Lápices de colores, crayolas o gises.

Seleccionar un lugar visible para pegar dibujos.

Desarrollo:

§ Da la bienvenida a los niños y explícales de forma sencilla el funcionamiento de la biblioteca.

§ Pon música tranquila, de preferencia que no tenga letra.

§ Pide a los participantes que piensen en un sueño que hayan tenido.

§ Proporciónales hojas y colores.

§ Pide que dibujen su sueño.

§ Cuando terminen, invítalos a que platiquen su sueño y a que muestren sus dibujos al resto del grupo.

§ Pega los dibujos en el lugar seleccionado.

§ Lee en voz alta el libro que escogiste del acervo.

§ Para terminar, invita a los participantes a comentar el cuento y las emociones que les causó: alegría, miedo, tristeza o enojo.

Título: Palabras en el aire

Duración: 35 minutos

Se requiere:

Seleccionar del acervo un poema para niños, un trabalenguas, una canción y una adivinanza.

Tres pedazos de papel kraft de dos metros.

Lápices de colores, crayolas o gises.

Escribir los tres poemas que se sugieren a continuación, cada uno en una cartulina y pegarlos en un espacio asignado.

Érase una vez

(José Agustín Goytisolo)

Érase una vez
un lobito bueno
al que maltrataban
todos los corderos.
y había también
un príncipe malo,
una bruja hermosa
y un pirata honrado.

Todas estas cosas
había una vez
cuando yo soñaba
un mundo al revés.

La forma de los números

(Heriberto Trejo)

El 1
es un salto de canguro

El 2

un patito nadador

El 3

los cachitos de una res

El 4

la casita de mi gato

El 5

un pequeño laberinto

El 6

un caracol sin crecer

El 7

una jirafa sin dientes

El 8

dos galletas o un bizcocho

El 9

un globo con hilo verde

El 10

un salto de canguro y una nuez

El Sol y la Luna

(Nelly García de Pión)

El Sol y la Luna

por fin se juntaron.

Bailaron, bailaron

y se separaron.

¡Qué fría es la Luna!

tiritó el Sol.

¡Por poco me quemo!

la Luna gimió.

Desarrollo:

§ Explica a los niños que en la biblioteca existen libros de diferentes áreas y resalta la de literatura.

§ Lee en voz alta los textos que seleccionaste.

§ Pide a los niños que compartan al grupo una canción, un verso, una adivinanza o un poema que conozcan.

§ Lee al grupo los poemas que escribiste en las cartulinas.

§ Vuelve a leerlos poco a poco, e invita a los niños a que repitan los versos contigo.

§ Pide a los participantes que se paren junto al poema que más les gustó y de esa manera forma tres equipos.

§ Asigna un espacio para cada equipo y proporciónales el papel kraft y los colores para que dibujen lo que más les llamó la atención del poema.

§ Pega los tres dibujos al frente para que todos los niños los vean.

§ Despide al grupo e invítalos a que asistan en otros momentos a su biblioteca.

Título: De un lado a otro

Duración: 35 minutos

Se requiere:

Elegir del acervo un libro que trate de los medios de transporte y que tenga imágenes.

Tres tarjetas de color rojo, verde y amarillo.

Desarrollo:

§ Da la bienvenida a los niños y pregúntales qué transportes conocen.

§ Lee en voz alta el libro elegido, trata de que los niños no vean las ilustraciones.

§ Muestra las ilustraciones de una en una, para que los niños identifiquen de qué transporte se trata y mencionen lo que decía el texto.

§ Pregúntales qué transporte les gustaría tener a ellos y por qué.

§ Organiza a los niños por pareja y diles que se tomen de las manos y que caminen en círculo hacia la derecha.

§ Explica al grupo que cuando muestres la tarjeta roja se detendrán; con la verde continuarán caminando un poco más rápido y ante la amarilla se separarán lentamente y cambiarán de pareja.

§ Repite el juego las veces que consideres necesario.

§ Invita a los niños para que asistan nuevamente a la biblioteca.

Título: ¿A dónde se fueron los personajes de este cuento?

Duración: 30 minutos

Se requiere:

Seleccionar del acervo un cuento.

Identificar a los personajes principales del cuento seleccionado.

Realizar en un pliego de papel bond o kraft, en un pizarrón o rotafolio, un collage cargado con muchos elementos que no aparezcan en ese cuento e incrustar en él los personajes principales. Puedes dibujar, recortar algunas revistas o crearlos con papeles de colores.

Desarrollo:

§ Coloca el collage al frente del grupo.

§ Pide a los participantes que se sienten enfrente del collage para que fijen su atención en él.

§ Indícales que leerás un cuento basado en las imágenes que están al frente.

§ Lee en voz alta el cuento a los participantes.

§ Realiza algunas preguntas al azar, para saber si les gustó el cuento.

§ Pide a los participantes que vayan identificando a un personaje del cuento en el collage.

§ Continúa hasta que se descubran todos los personajes escondidos en él.

Título: El reino animal

Duración: 30 minutos

Se requiere:

Seleccionar del acervo todos los libros de animales que tengas.

Escoger un libro de entre los seleccionados, para leerlo al grupo.

Dibujar la silueta de varios tipos de animales en bases de cartón (uno por cartón).

Plastilina de colores.

Desarrollo:

§ Entrega a cada participante un libro (si son demasiados participantes, divídelos en equipos para que cada uno revise un libro).

§ Explica a los participantes que la actividad consiste en acercarse a la vida de los animales y llevarse a casa un trabajo manual de plastilina.

§ Pídeles que lo vean, lo toquen, lo sientan y pregúntales si les gustó o no y qué fue lo que más llamó su atención.

§ Lee en voz alta a los participantes, el libro seleccionado previamente.

§ Entrega a cada participante uno de los animales que dibujaste en cartón.

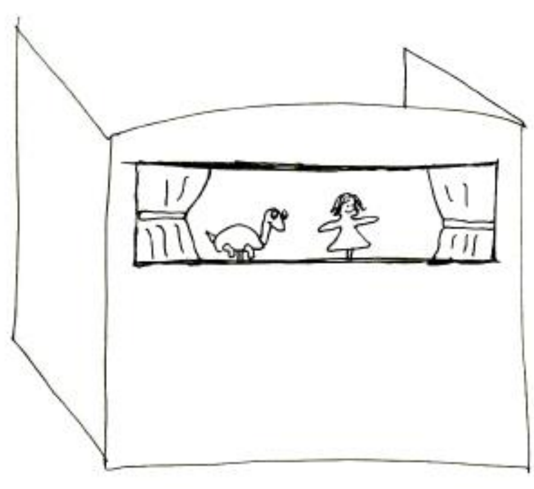
§ Indica que rellenen su dibujo con las plastilinas de colores.

Título: El Teatrino Móvil

Duración: 40 minutos

Se requiere:

Construir un Teatrino Móvil, puede ser con papeles de colores diferentes o de texturas distintas, de cartulina, papel kraft o cartón. Puedes basarte en el siguiente ejemplo:



Seleccionar del acervo un cuento e identificar en éste a los personajes principales, de preferencia que sean de diversos reinos (animal, vegetal o mineral). Puedes escoger también, una obra de teatro infantil que no sea demasiado larga.

Dibujar y recortar el cuerpo y las cabezas de tus personajes, por separado, para elaborar tus propios títeres. Utiliza estambre o papel de china para unirles pies, manos y la cabeza al cuerpo

y definir con las crayolas o plumones su cara (ojos, nariz y boca). Con el mismo estambre o papel de china puedes pegar cabello o pelo si es un animal.

Plumones de colores y/o crayolas.

Estambre.

Papel de china recortado en tiritas.

Siluetas en cartulina de diversos personajes del texto seleccionado, además de sus extremidades: patas, pies y manos que correspondan a los personajes.

Un espacio seleccionado previamente para colocar el Teatrino.

Desarrollo:

§ Pide a los participantes que se sienten frente al Teatrino.

§ Explica que vas a contarles una historia cuyos personajes aparecerán en el Teatrino.

§ Comienza a leer en voz alta la historia.

§ Explica a los participantes brevemente qué es el teatro de títeres y qué es un títere.

§ Pregúntales si han asistido a alguno de estos espectáculos y qué les ha parecido.

§ Explica que para esta actividad, ellos van a construir un títere.

§ Proporciona el material necesario para que los participantes elaboren su propio títere.

Título: Gira que gira... ¡Cuéntenme una historia!

Duración: 40 minutos

Se requiere:

Base de plástico, madera o cartón en forma circular para elaborar una ruleta.

Un clavo pequeño o una tachuela (de acuerdo con el material) para que la incrustes en el centro de la base y gire sobre este eje.

Seleccionar del acervo, ocho fábulas muy cortas e identificar al actor o actores principales.

Dibujar o recortar de alguna revista imágenes o figuras que definan por sí mismas cada fábula.

Dividir la ruleta en ocho partes iguales, como si ésta fuera una pizza o pastel y después de recortar las figuras, pégalas en cada una de las partes de la ruleta.

Desarrollo:

§ Coloca la ruleta en el piso, al centro de los participantes.

§ Pide a los participantes que se sienten alrededor.

§ Explica que uno de los participantes girará la ruleta y la imagen que apunte hacia él corresponderá a una fábula que tú les vas a leer.

§ Explica a los participantes qué es una fábula y qué es la moraleja.

§ Lee en voz alta la fábula correspondiente a la imagen que salga al azar.

Título: Un viaje en la Prehistoria

Duración: 40 minutos

Se requiere:

Seleccionar del acervo una historia corta, cuento, narración, fragmento de una novela, reportaje o artículo que hable de los dinosaurios y de su vida.

Dibujar en un pliego de papel kraft (1.20 x 2.00 m aprox.) varios caminos entrecruzados y añadirles otros elementos de la época, como volcanes en erupción, piedras grandes, ríos, el mar, dinosaurios, pterodáctilos, árboles grandes con serpientes, o arenas movedizas, con la intención de crear una maqueta.

Dibujar o recortar y pegar figuras diversas de dinosaurios en algunas fichas de refresco o pedazos de corcho para cada participante.

Preparar una serie de preguntas con sus respectivas respuestas a partir del texto seleccionado.



Desarrollo:

§ Coloca el pliego de papel en el piso.

§ Indica a los participantes que se sienten detrás del área de salida y a los lados de la maqueta.

§ Explica que la actividad consiste en escuchar una historia de dinosaurios para poder realizar el viaje a la época a través de la maqueta, por lo que deberán prestar mucha atención.

§ Lee en voz alta el texto seleccionado previamente.

§ Entrega a cada participante una ficha para jugar. (Si son muchos participantes divídelos en equipos y entrega una ficha por equipo), y haz preguntas sobre la lectura.

§ Todos iniciarán desde el área marcada como “salida” y avanzarán un espacio por cada respuesta acertada.

§ Termina la actividad el equipo o el participante que llegue primero a la “meta”.

Título: Una aventura en la granja

Duración: 30 minutos

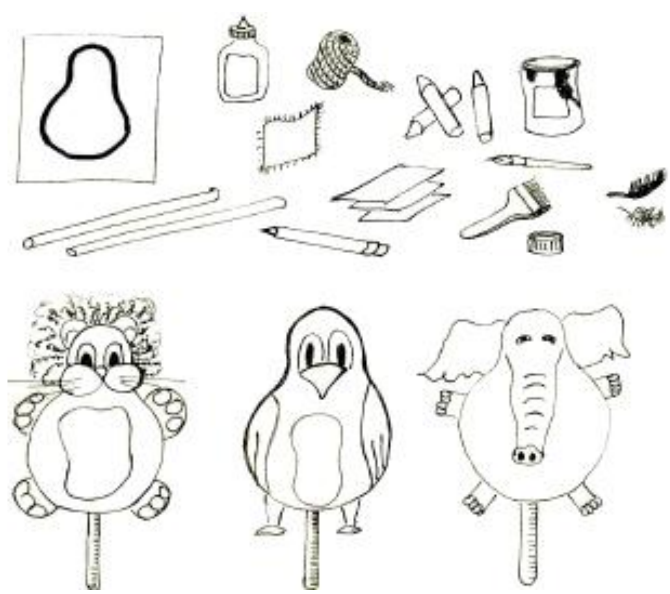
Se requiere:

Seleccionar del acervo algún libro o texto en el que participen animales como personajes y que se preste para imitar su sonido onomatopéyico mientras aparecen en escena (pueden ser de la granja o no).

Elaborar títeres planos con cartulina o algún otro material de los animales que participen en el texto seleccionado.

Dibujar en hojas blancas, la silueta de los animales que participan en tu texto.

Colores o crayolas.



Desarrollo:

§ Divide al grupo en tantos equipos como personajes existan en el texto que seleccionaste previamente.

§ Entrega a cada equipo un títere.

§ Explica que la actividad consiste en imitar el sonido de los animales, por lo que cuando tú menciones, por ejemplo, a la vaca, el equipo que la tenga la levantará y hará el sonido correspondiente, y así sucesivamente.

§ Pide que pongan mucha atención y lee en voz alta el texto.

§ Inicia una ronda de comentarios sobre la vida de estos animales.

§ Entrega a cada participante una de las hojas en las que dibujaste a los personajes del texto. Permite que ellos escojan el que más haya llamado su atención.

§ Para finalizar la actividad proporciona colores o crayolas para que iluminen a su personaje.

Título: El globo mensajero

Duración: 35 minutos

Se requiere:

Pintura vinílica de diferentes colores.

Recipientes para la pintura.

Globos con gas (que se solicitarán con anticipación).

Periódico.

Seleccionar un cuento del acervo que hable de aves.

Mesas de trabajo y sillas.

Desarrollo:

§ Cubre las mesas de trabajo con periódico y coloca en ellas los recipientes con pintura.

§ El bibliotecario lee en voz alta el cuento a los niños.

§ Pregunta si habían escuchado hablar de las palomas mensajeras, para qué se utilizan y cuál es su trabajo principal.

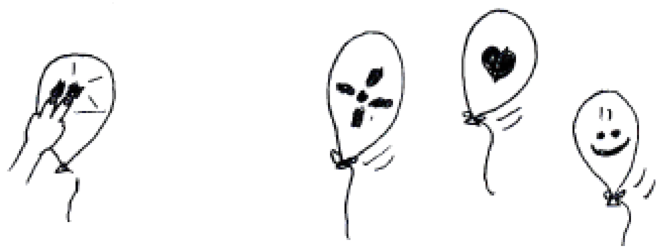
§ Entrega a cada niño su globo.

§ Divide al grupo en cinco equipos e indica cuál será su mesa de trabajo.

§ Explica que la actividad consiste en trabajar únicamente con los dedos y pintar sobre su globo, por ejemplo un mensaje de armonía, amor, felicidad, y paz, estos mensajes pueden ir en forma de palomas, corazones, o rostros sonriendo.

§ Cuando todos terminen de pintar sus mensajes en los globos, conduce a los participantes a una sección abierta, y a la cuenta de diez, nueve, ocho.... los niños soltarán su globo al aire libre.

§ Finaliza la actividad, dando oportunidad a los niños que así lo consideren, para que expresen a quién le enviaron su globo y por qué.



Título: En el mar...

Duración: 40 minutos

Se requiere:

Seleccionar libros del acervo.

Hojas blancas.

Figuras en cartulina de caracoles, arena, olas, peces, burbujas, etcétera, debidamente recortadas.

Engrudo o pegamento blanco.

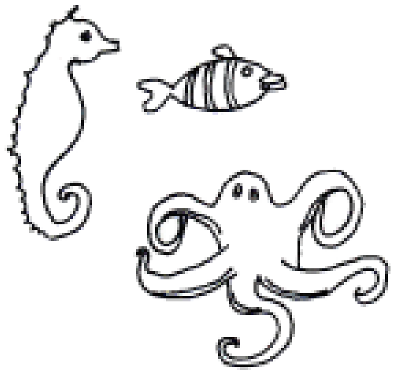
Plumones o crayolas.

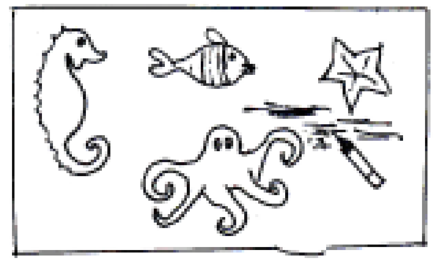
Desarrollo:

§ Permite con libertad que los niños hojeen los libros seleccionados con variedad de ilustraciones del tema marino: peces, conchas, caracoles.

§ Divide el grupo en cuatro equipos.

§ Proporciona a cada equipo las figuras de animales marinos previamente recortadas, hojas blancas y pegamento.





§ Indica a los equipos que sobre la hoja blanca peguen todas las figuras de animales que ellos elijan y sean de su agrado.

§ Posteriormente, pide que rellenen con los plumones o crayolas, los espacios en blanco en donde no pegaron figuras; ese espacio será el mar.

§ Termina la actividad con los niños sentados en círculo y con sus dibujos. En ese momento los niños repetirán con el bibliotecario una canción o una rima.

Título: Los personajes cobran vida

Duración: 40 minutos

Se requiere:

Elaborar en cartulina diferentes máscaras ya sea de personas, animales, o plantas.

Crayolas.

Ligas.

Selecciona del acervo un cuento que tenga varios personajes.

Desarrollo:

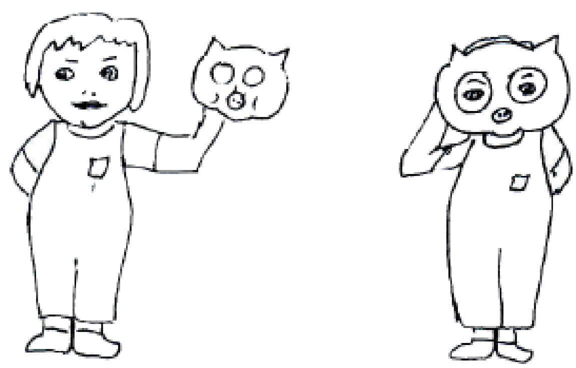
§ Lee en voz alta el cuento seleccionado, recordando que deben poner mucha atención en los detalles, porque luego ellos representarán el cuento.

§ Divide al grupo en dos equipos y proporciona suficientes máscaras y crayolas para que las iluminen.

§ Para la dramatización elige a los niños más grandes; ellos representarán a los personajes principales. Los niños más pequeños (de 3 o 4 años) representarán los personajes ambientales, tales como árboles, flores, plantas, el aire, los pájaros.

§ Cuida que los personajes guarden cierto orden dentro de la mayor libertad posible. Si el grupo de niños es grande, podrán formarse dos equipos, para que cada uno realice la representación completa del cuento.

§ Finaliza la actividad cuando los dos equipos hayan terminado su representación y, en lluvia de ideas, comenten cuál fue el personaje que más les agradó.



Título: La arena de los monstruos

Duración: 30 minutos

Se requiere:

Seleccionar y preparar para leer en voz alta un texto breve que aborde el tema de monstruos fantásticos o animales feroces.

Hojas blancas, lápices y pinceles, uno por niño.

24 lápices de colores, 4 frascos de pintura vinílica de colores básicos y 24 plumones de color (cantidades calculadas para un grupo de diez niños).

Desarrollo:

§ Pide al grupo que se siente cómodamente.

§ Lee en voz alta el texto.

§ Platica con los niños acerca de lo que son para ellos los monstruos, y explica que cuando nos enojamos mucho, cada uno de nosotros podríamos convertirnos en un monstruo terrible.

§ Reparte el material antes mencionado, y pide al grupo que imagine qué tan fuerte y temible sería su monstruo.

§ Pídeles que traten de plasmar en sus hojas la imagen de su monstruo, y rétalos "a ver quién es el más feo o el más temible".

§ Una vez que haya transcurrido el tiempo suficiente, llama por turnos a dos niños, para que presenten su dibujo y expliquen cómo se llama su monstruo y qué poderes tiene. De esta forma, sin darse cuenta, se enfrentan en “La arena de los monstruos”.

§ Cuando hayan pasado todos los niños de dos en dos a presentar a sus monstruos, realiza una votación entre los participantes, para decidir cuál es el más feo, y cuál el más temible.

§ La actividad termina cuando montas, junto con los niños, una exposición de su “galería monstruosa” en el periódico mural.

Título: Pequeños hechiceros

Duración: 20 a 30 minutos

Se requiere:

Seleccionar y preparar, para leer en voz alta, un texto breve (cuento, poema, fragmento de algún texto, etcétera) que aborde el tema de brujas, magos o hechiceros.

Palitos de madera gruesos de unos 30 cm de largo y pinceles (uno por niño).

Un pliego de papel terciopelo café, tijeras y pegamento.

Cinco marcadores permanentes y cuatro frascos pequeños de pintura vinílica dorada (cantidades calculadas para un grupo de 10 niños).

Desarrollo:

§ Pide al grupo que se siente cómodamente.

§ Lee en voz alta el texto que seleccionaste.

§ Pregunta a los niños si les gustaría hacer “hechizos mágicos”. Permite que expresen sus inquietudes al respecto. Menciónales que en la naturaleza suceden cosas que parecen mágicas, como las luces fugaces en el cielo, y cómo ciertos fenómenos, entre ellos los eclipses o las fases de la luna, afectan la vida en la tierra.

§ Pregúntales si les gustaría tener poderes mágicos. Permite que expresen libremente sus opiniones. Menciona a los niños que todo hechicero debe tener herramientas para hacer magia, por lo tanto, van a elaborar su varita mágica. Explica que una varita mágica sirve para dirigir la energía hacia un lugar, ser o cosa, diciendo unas palabras mágicas (inventadas por el hechicero) para que algo se cumpla.

§ Reparte un palito de madera a cada niño. Pide que lo tomen con fuerza entre sus manos. Indícales que deben cerrar los ojos y piensen en qué nombre mágico les gustaría tener.

§ A continuación reparte a cada participante un pincel y, equitativamente, los frascos de pintura dorada. Pide que pinten uno de los extremos del palito de madera. Indica que los dejen secar un momento. Repárteles un trozo pequeño de papel terciopelo café y pegamento. Pide que

apliquen el pegamento sobre el reverso de su papel. Indícales que forren el palito del lado opuesto a la punta dorada. Permite que lo decoren libremente de acuerdo a sus ocurrencias.

§ Enseguida reparte plumones o marcadores delgados y pide que con éstos, le pongan a la varita mágica el nombre que habían elegido previamente. Si no saben escribir, sugiere que hagan una marca o símbolo.

§ Una vez terminado lo anterior, anúnciales que a partir de ese día pueden jugar a ser pequeños hechiceros, y su primera herramienta es la varita mágica que lleva su nombre. Sugiere que la usen por la noche antes de dormir, cerrando los ojos y dirigiendo la punta hacia un lugar especial, para enviar buenos deseos a sus seres queridos.

Título: Cuento con detalle

Duración: 30 minutos

Se requiere:

Un cuento breve con imágenes grandes y atractivas.

Tarjetas-detalle: tarjetas media carta que contengan, cada una, el dibujo de un detalle amplificado de cada ilustración del cuento.

Desarrollo:

§ Organiza a los niños en semicírculo y pídeles que se sienten cómodamente.

§ Colócate frente a ellos, de tal manera que puedas ser visto por todos. Ten a la mano el cuento seleccionado y las tarjetas-detalle.

§ Crea un ambiente cálido y amistoso para dar inicio a la lectura del cuento.

§ Inicia la lectura del cuento en voz alta, mostrando cada imagen detenidamente para que pueda ser observada por todos.

§ Al finalizar la lectura, haz algunas preguntas para que los niños te digan si les gustó el cuento y por qué.

§ Indica a los niños que ahora jugarán al “Veo que veo”; para ello, muestra una tarjeta-detalle, manteniendo el libro cerrado. Pídeles que recuerden en dónde estaba ese detalle, qué hacía o a quién le pertenecía. Escucha todas las respuestas con atención y, cuando se agoten, localiza en el libro la imagen correspondiente y muéstrala a los niños, para que comprueben sus respuestas.

§ Repite el procedimiento anterior con cada una de las tarjetas-detalle estimulando la participación de los niños.

§ Por último, felicítalos por ser muy buenos observadores.

Título: Descubre al personaje

Duración: 30 minutos

Se requiere:

Un cuento breve y atractivo, donde exista un personaje extraño o misterioso.

Un rompecabezas de este personaje, elaborado con cartón y lo suficientemente grande como para ser apreciado por todo el grupo. Cada pieza tendrá escrita al reverso una pregunta relacionada con la historia del cuento.

Cinta adhesiva.

Desarrollo:

§ Organiza a los niños en semicírculo.

§ Colócate frente a ellos, de tal manera que puedas ser visto por todos. Ten a la mano el cuento seleccionado y las piezas del rompecabezas.

§ Crea un ambiente cálido y amistoso para dar inicio a la lectura del cuento.

§ Inicia la lectura en voz alta, con emoción y suspenso, para captar la atención de los niños; es recomendable que, si el libro tiene ilustraciones, no las muestres; o bien, muestra sólo aquellas donde no aparezca el personaje extraño o misterioso.

§ Al finalizar la lectura, pide a los niños que comenten cómo se imaginaron al personaje en cuestión.

§ Indica a los niños que podrán descubrir al personaje sólo si responden acertadamente a las preguntas que les harás.

§ Formula, una a una, las preguntas de cada pieza del rompecabezas. El niño que responda acertadamente irá "pegando" con cinta adhesiva, a la vista de todos, cada pieza hasta completar el rompecabezas y descubrir al personaje.

§ Por último, pide a los niños que se den un aplauso por su participación.

Título: El cuento roto

Duración: 30 minutos

Se requiere:

Un cuento de párrafos cortos y con imágenes atractivas.

Una copia de las imágenes del cuento, pegadas sobre un cartón grueso.

Cinta adhesiva.

Desarrollo:

§ Conforma al grupo en cuatro equipos.

§ Cerciórate de que estén sentados cómodamente y propicia un ambiente agradable.

§ Comenta a los niños que les vas a contar un cuento, pero que ¡se te rompió al traerlo!; por lo tanto, ellos tendrán que ayudarte a pegarlo.

§ Reparte a cada equipo un número igual de imágenes, sin que lleven orden en la secuencia.

§ Indica a los equipos que leerás el cuento y ellos pondrán mucha atención porque, en cada pausa que hagas, tendrán que revisar sus imágenes y encontrar la que represente lo que hayas contado. Menciónales también que el equipo que crea tener la imagen correspondiente la levantará, para cerciorarte de que es la correcta.

§ Pide, a un integrante del equipo, que la pegue con la cinta adhesiva sobre una superficie plana (pizarrón o muro) para que esté a la vista de todos. Continúa la lectura, y repite el mismo procedimiento hasta concluir el cuento.

§ Una vez armada la secuencia gráfica, solicita a un voluntario que cuente el cuento apoyándose en las imágenes. Deja que se exprese libremente, aunque agregue u omita personajes o situaciones; lo importante es que recree el cuento y se exprese verbalmente. Si el grupo está animado, puedes pedir la participación de otros voluntarios.

§ Por último, agradece y felicita al grupo por ayudarte a pegar el cuento roto.

Título: Animales de todos colores

Duración: 40 minutos

Se requiere:

Seleccionar un cuento que tenga como personajes varios animales.

Escribir una lista de los animales del cuento y una acción que realice, ejemplo: “el pez nada”, o “el canguro salta”.

Seleccionar algunos personajes, lugares u objetos del cuento, dibujarlos en tarjetas de 15 x 20 cm o recortar imágenes de revistas.

Desarrollo:

§ Da la bienvenida al grupo, preséntate y comenta que van a jugar y a leer un cuento.

§ Pide a los participantes que, parados, formen un círculo para jugar a los animales.

§ Explícales que vas a nombrar un animal y una acción, por ejemplo: “El pez nada”, y todos van a simular que nadan hasta que menciones un nuevo animal y una nueva acción.

§ Al terminar el juego pídeles que se sienten en el piso y pregúntales, respecto a los animales nombrados, ¿cuál les gusta más?, ¿dónde vive? o ¿qué come?.

§ Muestra de una en una las imágenes de las tarjetas que preparaste y ellos te irán diciendo qué es.

§ Pide que te ayuden a leer un cuento, explica que vas a iniciar la lectura y cuando enseñes una tarjeta, ellos te dirán qué animal es.

§ Para finalizar recoge los comentarios y las impresiones de los niños luego de la lectura del cuento.

Título: Combinacolores

Duración: 60 minutos

Se requiere:

Seleccionar del acervo un cuento con el tema de los colores.

Pintura vinílica o acuarelas de color rojo, azul y amarillo.

Hojas blancas.

Recipientes para las pinturas.

Desarrollo:

§ Da la bienvenida al grupo y preséntate.

§ Acomoda a los niños en las mesas y muéstrales las imágenes del cuento que vas a leer para que ellos te digan cómo se imaginan el cuento; haz preguntas como por ejemplo: ¿qué es esto?, ¿han visto uno igual?, ¿de qué está hecho?, ¿de qué color es?, ¿te gusta?, esto con el propósito de establecer un diálogo con los niños.

§ Reparte a cada niño hojas blancas y pintura vinílica o acuarelas de color amarillo, rojo y azul.

§ Señala que mientras lees van a combinar los colores que aparezcan, según las indicaciones del cuento, por ejemplo: Había una vez una salamandra que como todas las salamandras cambiaba de colores, primero se fue con los plátanos y se volvió amarilla... en ese momento interrumpes la lectura y pides a los niños que con su dedo pinten en la hoja una mancha de color amarillo. Continúas la lectura: Después la salamandra se fue donde había fresas y como las fresas son rojas, cambió de color, amarillo con rojo se convierte en color... interrumpes la lectura y señalas a los niños que sobre el color amarillo pongan rojo y lo revuelvan para que te digan en qué color se convierte.

§ Pide que pinten lo que más les gustó del cuento.

Título: La carrera de las adivinanzas

Duración: 60 minutos

Se requiere:

Un tablero en una hoja de rotafolio o en papel kraft.

Cada casilla del tablero deberá medir aproximadamente 12.5 cm x 20 cm.

Seleccionar del acervo de la biblioteca 12 adivinanzas adecuadas a la edad del niño.

Escribir las adivinanzas seleccionadas en tarjetas de 12.5 x 20 cm y al reverso de cada tarjeta un dibujo que aluda a la adivinanza.

Un dado.

Cuatro fichas de colores diferentes.

Hojas blancas.

Crayolas.

Desarrollo:

§ Da la bienvenida a los niños y preséntate.

§ Organiza a los participantes en cuatro equipos.

§ Coloca frente a los equipos el tablero de “La carrera de las adivinanzas”.

§ Enseña a los niños los dibujos de las tarjetas con el fin de que los identifiquen, puedes preguntar: ¿qué es?, ¿dónde está?, ¿de qué color es?, ¿cómo suena?.

§ Coloca en el tablero las tarjetas con el dibujo boca abajo. Una tarjeta en cada casilla que contenga una estrella.

§ Asigna a cada equipo una ficha.

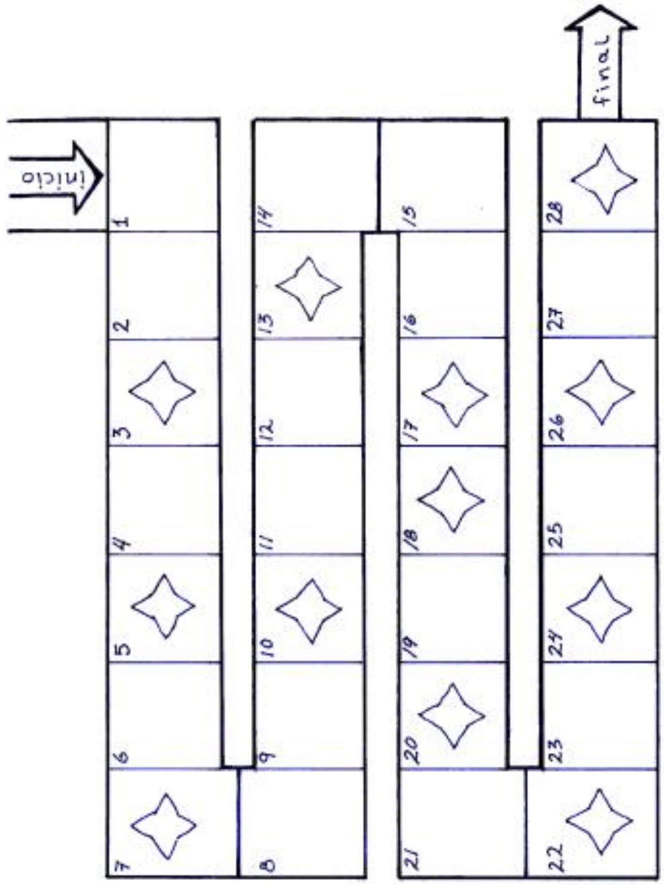
§ Explica que por turnos, un integrante de cada equipo tirará el dado y según el número que le toque, será el número de casillas que avance. Si cae en una casilla que tiene tarjeta, leerá la adivinanza que contiene y si el equipo la adivina se queda con la tarjeta.

§ Gana el equipo que llegue a la meta con el mayor número de tarjetas. Al terminar el juego pide las tarjetas a los equipos y colócalas al frente con los dibujos a la vista de todos.

§ Reparte las hojas y las crayolas.

§ Termina la actividad pidiéndoles que elijan una imagen (de las tarjetas) y hagan un dibujo.

La carrera de las adivinanzas



Dinámicas de integración

Título: El esquimal

Duración: 15 minutos

Se requiere:

Un espacio amplio.

Libros del acervo que contengan imágenes de la vida de los esquimales.

Desarrollo:

§ Organiza a los niños en círculo.

§ Comenta a los participantes que van a jugar a imitar a un “esquimal” y para ello tendrán que decir y hacer lo mismo que tú.

§ Inicia la actividad mencionando y actuando lo siguiente:

- Saluda con el brazo derecho extendido, la palma de la mano hacia el frente realizando un movimiento en semicírculo de izquierda a derecha y diciendo: Aki towa michi woki.

- Simula que abordas un kayak.
- Comienza a remar cantando:

  Aki taki shumba (rema a la derecha)

  Aki taki shumba (rema a la izquierda)

  Heylyl (rema a la derecha)

  Helylyl (rema a la izquierda)

  How (rema a la derecha)

  Aki taki shumba (rema a la derecha)

  Aki taki shumba (rema a la izquierda)

  Heylyl (rema a la derecha)

  Heylyl (rema a la izquierda)

  How (rema a la derecha)

- Simula que bajas del kayak.
- De la mochila que está en tu espalda saca un arco y una flecha.
- Dispara la flecha hacia el agua para pescar.
- Sube la pesca al kayak.
- Rema para regresar cantando:

  Aki taki shumba (rema a la derecha)

  Aki taki shumba (rema a la izquierda)

  Heylyl (rema a la derecha)

  Heylyl (rema a la izquierda)

  How (rema a la derecha)

  Aki taki shumba (rema a la derecha)

  Aki taki shumba (rema a la izquierda)

  Heylyl (rema a la derecha)

  Heylyl (rema a la izquierda)

  How (rema a la derecha)

- Simula que bajas del kayak.

- Camina y entra a un iglú.

§ Termina el juego despidiéndote del grupo con el brazo derecho extendido y la palma de la mano hacia el frente realizando un movimiento en semicírculo de izquierda a derecha y diciendo: Aki towa michi woki.

§ Finaliza la actividad mostrando al grupo libros del acervo que contengan imágenes relacionadas con la vida de los esquimales.

Título: Jao

Duración: 10 minutos

Se requiere:

Espacio amplio.

Ilustración de un apache (indio del Norte de América).

Desarrollo:

§ Pide a los niños que formen un círculo.

§ Comenta a los participantes que van a jugar a imitar a un apache y para ello tendrán que decir y hacer lo mismo que tú.

§ Inicia la actividad mencionando y actuando lo siguiente:

- Saluda al grupo con el brazo derecho extendido, la palma de la mano hacia el frente y menciona la palabra: Jao.
- Señálate con el pulgar y menciona la palabra: Yo.
- Con la mano derecha simula que tienes una pluma en la cabeza y menciona la palabra: Indio.
- Cruza los brazos al frente, agáchate en cuclillas y menciona las palabras: Toro Sentado.
- Extiende los brazos hacia los lados simulando que vuelas y menciona las palabras: Hijo de Águila Blanca.
- Coloca la mano derecha a la altura de la cintura con la palma de la mano extendida hacia arriba y la mano izquierda a la altura de tu cuello con la mano extendida y la palma hacia abajo.
- Simula con las manos un halcón y menciona las palabras: Padre de Halcón Dorado.
- Señala a todos y menciona las palabras: Decir que todos.

- Gira en círculo, señalando al frente y menciona las palabras: Pero todos, todos, todos griten.

- Repite el mismo procedimiento; pero al final, menciona otra acción: brincar, reír, cantar, agacharse, abrazar al compañero de su derecha.

§ Termina el juego cuando el ánimo comience a decaer.

§ Finaliza la actividad mostrando al grupo la ilustración del apache y comentando algunas de sus costumbres.

Titulo: ¡Para chuparse los dedos!

Duración: 10 minutos

Se requiere:

Espacio amplio.

Desarrollo:

§ Pide a los participantes que formen un círculo.

§ Comenta a los niños que van a jugar a imaginar que se comen un mango y que para ello tendrán que imitar tus movimientos.

§ Inicia la actividad mencionando y actuando lo siguiente:

- De un árbol arrancamos un mango.
- Percibimos su aroma.
- Lo lavamos (con agua y jabón).
- Lo pelamos.
- Le ponemos limón y sal.
- Lo mordemos.
- Lo masticamos.
- Lo saboreamos.
- En seguida menciona: y el cuerpo está… relajado, relajado, relajado (al mismo tiempo mueve el cuerpo hacia los lados de manera ondulante).

§ Después, pide a los participantes que den un brinco al frente.

§ Repite el mismo procedimiento.

§ Finaliza la actividad cuando el grupo se junte en el centro.

Título: La vuelta al Sol

Duración: 10 a 15 minutos

Se requiere:

Una cuerda o mecate de 10 m de largo aproxi-madamente.

Espacio de 5 a 10 m².

Desarrollo:

§ Pide a los niños que se pongan de pie y formen un círculo.

§ Indica a los niños que pongan sus manos atrás. Enseguida, coloca uno de los extremos de la cuerda en las manos de un niño, y pide a los demás que la vayan pasando de mano en mano, hasta que los dos extremos de la cuerda se junten. De esta forma la cuerda en toda su extensión pasará detrás del círculo de niños.

§ Ubícate en el centro del círculo.

§ Explícales que van a jugar a *La vuelta al Sol*.

§ Pregúntales si conocen las estrellas y los planetas. Permite que expresen su inquietud acerca de este tema. Explícales que todas esas luces que vemos en el cielo de noche, son principalmente estrellas y planetas, y que el mismo Sol es una estrella.

§ Explícales, que en este juego, los niños son "planetas" y las niñas "estrellas". Tú serás el Sol, pues estás en el centro y das las indicaciones: si el Sol (tú) dice "en órbita", las estrellas y los planetas comienzan a girar hacia la derecha, sin soltar la cuerda. Cuando digas "estrellas", las niñas pasarán detrás de la cuerda, y cuando menciones "planetas", serán los niños los que pasen detrás de la cuerda.

§ Usa estas tres órdenes para que los niños se diviertan, pero puedes agregar alguna otra que te parezca interesante.

§ Finaliza la actividad cuando decaiga el ánimo o sientas que ya ha pasado un tiempo razonable.

Título: Espejos y gestos

Duración: 10 a 15 minutos

Se requiere:

Espacio 5 a 10 m².

Desarrollo:

§ Organiza al grupo en parejas.

§ Pregúntales si ellos saben cosas misteriosas acerca de los espejos. Coméntales que los espejos tienen un lado misterioso: *el reflejo, que no siempre es la realidad*. Permite que expresen su inquietud acerca del tema.

§ Pide a las parejas que se coloquen uno enfrente del otro.

§ Indica que cada miembro de la pareja debe ponerse de acuerdo y elegir ser espejo o “reflejo”.

§ Ahora informa al grupo que cuando menciones “espejos”, los niños que eligieron ser espejo, harán un gesto, y su pareja (el reflejo) tratará de imitarlo, procurando no reírse. Cuando menciones “reflejos”, los niños que eligieron ser reflejo harán un gesto para que su pareja (el espejo) trate de imitarlo.

§ La dinámica termina cuando el ánimo decaiga o creas que ha pasado suficiente tiempo.

Título: Bla, bla, bla

Duración: 15 minutos

Se requiere:

Una pelota muy ligera de plástico.

Sentar a los niños en círculo.

Desarrollo

§ Da la bienvenida a los niños y coméntales de forma sencilla cómo funciona la biblioteca y qué servicios presta.

§ Explica que tú te encontrarás en medio del círculo y que lanzarás a uno de ellos la pelota al mismo tiempo que le harás una pregunta. Cuando tengan la pelota en sus manos, responderán brevemente y sin pensar mucho, a la pregunta realizada.

§ La misma pregunta se repite muchas veces con diferentes niños. Las preguntas que se sugieren son: ¿a qué huelen los árboles?, ¿cómo sabe la felicidad?, ¿qué es zangolotino?, ¿qué nos dirían los animales si hablaran?, ¿qué te provoca miedo?, ¿cuál es la palabra más bonita?, ¿cómo se escucha la noche? y ¿cuál es tu nombre?

§ Realiza una de las actividades de lectura propuestas en este mismo libro.

Título: En movimiento

Duración: 15 minutos

Se requiere:

Un espacio amplio donde los niños puedan caminar tranquilamente.

Grabadora y cassettes con música variada.

Desarrollo:

§ Da la bienvenida a los niños y explícales en forma sencilla el funcionamiento de la biblioteca y los servicios que presta.

§ Pide a los niños que caminen en diferentes direcciones y que se fijen en los movimientos de sus pies, piernas, manos, espalda, y dedos.

§ Después de cuatro minutos, pon música de diferentes ritmos (cada ritmo con un minuto de duración), para que los participantes caminen "sintiendo" la música; pueden brincar, bailar, girar, caminar rápido o muy lento.

§ Suspende la música e indica que tienen que modificar su marcha a partir de ciertas situaciones; por ejemplo: caminar mientras imaginan que van comiendo un helado, que patean una pelota, que van por el bosque o por una calle de la ciudad.

§ A cada situación se le dará un tiempo determinado.

§ Pregunta a los niños sobre el movimiento de su cuerpo, cuál es el ritmo que más les gustó, qué sintieron al imaginar situaciones diversas y en cuál se divirtieron más.

§ Para finalizar pide a los niños que digan su nombre o la forma en que les gusta que los llamen.

Actividades de animación para la producción de textos

Título: *El Buzón*

Duración: 20 minutos

Se requiere:

Un buzón elaborado con material de reuso y atractivamente decorado.

Hojas tamaño carta, una para cada niño.

Lápices de colores y/o crayolas (suficientes para el grupo).

Desarrollo:

§ Coloca el buzón en un lugar visible y accesible a los niños.

§ Pregúntales si conocen qué es un buzón y para qué sirve. Comenta con ellos lo emocionante que es recibir cartas.

§ Proporciona a cada niño una hoja y lápices de colores.

§ Indícales que escriban una carta dirigida a una persona que quieran mucho en donde le cuenten lo que más les gustó de la actividad que acaban de realizar. Esta instrucción deberás hacerla con naturalidad, sin reparar en el hecho de que, probablemente, los niños no sepan escribir; lo importante es que asocien la actividad placentera de la lectura con la escritura. Lo más seguro es que los niños terminen haciendo garabatos, letras deformes o dibujos, pero en su mente estará claro el mensaje que quieran transmitir y eso es lo importante.

§ Pide a los niños que, uno por uno, depositen la carta en el buzón, pregúntales si antes quieren mostrar su carta y platicar lo que "escribieron" y a quién le envían el mensaje. Permite que los niños se expresen libremente y haz que el grupo ponga atención.

§ Por último, felicita la participación de todos.

Título: El secretario

Duración: 30 minutos

Se requiere:

Hojas de rotafolio.

Plumones de colores.

Materiales para que los niños dibujen.

Desarrollo:

§ Indica a los niños que el juego consiste en que tú serás el secretario y ellos por equipos construirán y te dictarán un cuento (puedes darles algunos elementos básicos, como tres personajes, el lugar en que sucede el cuento, un título, o un final. Ellos se encargarán de todo lo demás).

§ Organiza por turnos que cada equipo tenga un vocero y que te dicten su cuento (puedes orientarlos sencillamente, diciéndoles que el cuento debe tener: un final feliz, o un final increíble, o un acontecimiento mágico e inexplicable).

§ Escucha atentamente y procura trasladar, con la mayor fidelidad posible, lo que los niños quieren contar.

§ Puedes leer los cuentos completos al terminarlos e invitar a los niños a que hagan dibujos; los de un equipo que ilustren el cuento creado por los del equipo vecino.

Título: Nuestros cuentos en voz alta

Duración: 40 minutos

Se requiere:

Una grabadora y cassettes vírgenes.

Desarrollo:

§ Invita a los niños a que hagan de cuenta que están produciendo un programa de radio y que entre todos van a construir un cuento que se "leerá" en voz alta frente a los micrófonos.

§ Organízalos para que, en lo general, imaginen la historia y cada uno sea un personaje,

§ Realiza un "ensayo general" para que elijan e identifiquen el texto que corresponderá a cada uno (ayúdalos para que usen frases sencillas que puedan memorizar y para que les encuentren lógica).

§ Cuando consideres que se sienten preparados, comienza la sesión de grabación. Diles que estarán al aire, haz la cuenta regresiva y permite que fluyan sus palabras. Tú serás una especie de director de orquesta para que sepan cuándo entran y regulen la intensidad y la intención de sus palabras. No olvides grabarlos.

§ Permite que escuchen juntos el resultado de su trabajo colectivo. Felicítalos y procura transcribir el texto que produjeron.

Dinámicas de cierre

Título: La pelotita contenta

Duración: 20 minutos

Se requiere:

Una pelota pequeña de plástico, unicel o esponja.

Desarrollo:

§ Comenta que tienes una pelota que es muy preguntona.

§ Menciona al grupo que entre todos van a realizar una ronda de comentarios sobre sus experiencias: qué los motivó para asistir al taller, o bien, lo que más les gustó durante la semana de trabajo.

§ Organiza a los participantes de pie formando un círculo.

§ Explica que un participante será elegido para lanzar la pelota a alguno de sus compañeros, quien iniciará los comentarios. Por ejemplo: *Yo asistí a la biblioteca porque mi vecino Carlitos*

me invitó..., entonces lanza la pelota a otro compañero y éste sigue la dinámica: *Yo vine al taller porque vi un cartel dónde decía que me contarían cuentos...*

§ Anota en forma de lista todos los comentarios expresados por los participantes.

§ Finaliza la actividad indicando al grupo que se siente en sus sillas o bien en la alfombra y da lectura a los comentarios que anotaste, transformándolos en un cuento. Ejemplo: "Todo comenzó cuando a Fernando lo invitó a la biblioteca su amigo Carlitos que era su vecino, cuando se dirigían a la biblioteca encontraron en el puesto de mangos un letrero que decía, en la biblioteca se cuentan las historias más emocionantes de miedo y de terror..."

Título: Carrera feliz

Duración: 20 minutos

Se requiere:

Dos cartulinas.

Plumones de colores.

masking tape.

Desarrollo:

§ Divide al grupo en dos equipos.

§ Cada equipo elige un nombre que los represente.

§ Indica al grupo alinearse por equipos para formar dos filas.

§ Entrega uno o más plumones a cada equipo, al frente de cada fila coloca una cartulina pegada en la pared, en la que se escribirá el nombre de cada equipo.

§ Pide al primer integrante de cada equipo correr a la cuenta de uno, dos y tres a la cartulina correspondiente para dibujar una imagen que represente lo más divertido o lo que más le gustó del taller; tendrá como máximo un minuto.

§ Al terminar su dibujo, el participante correrá a su fila y gritará el nombre de su equipo. Ejemplo: "Somos los Bob Esponja", y en ese momento entregará el plumón al siguiente participante, el cual repetirá la dinámica.

§ Finaliza la actividad cuando todos los integrantes de los dos equipos hayan terminado de pasar y un voluntario por cada fila interpretará lo que su equipo plasmó en la cartulina.

Título: La plastilina mágica

Duración: 20 minutos

Se requiere:

Plastilina de diferentes colores.

Sillas de la sala infantil acomodadas en círculo.

Desarrollo:

§ Pide al grupo que se siente.

§ Entrega a cada participante un pedazo de plastilina.

§ Menciona que intenten hacer con plastilina una figura que represente qué fue lo que más les gustó del taller.

§ Inicia la actividad (es muy importante) moldeando tu figura para dar un ejemplo claro de lo que quieres trasmitirle al grupo. Ejemplo: si realizaste una figura en forma de corazón, le comentas al grupo que éste significa que todo el grupo se queda en ti, y aunque termine el taller nunca los olvidarás.

§ Finaliza la actividad cuando todos los niños hayan expresado con plastilina lo que más les agradó del taller. Es muy importante que si algún participante no desea expresar lo que plasmó en su plastilina, se respete su decisión.

Título: Jitanjáforas

Duración: 20 minutos

Se requiere:

Tarjetas con jitanjáforas. Se sugieren:

UNA LORITÉ

Una Lorité
caloré menué
colorete
zumbelete
una lorité

TIN MARÍN

Tin marín
de do pingüé
cáucara, mácara,
títere fue.

DE UNA DE DOLA

De una de dola,
de tela canela,
zumbaca tabaca,
de bire birón.
Cuéntalas bien
que las once son.

TARIMBÁ

Tarimbá,
de blanca medió
de blanca mesesa,
de sesa samesa,
de entrar y salir,
de de dominstri,
de pípili uí.

Desarrollo:

§ Pide a los niños que se pongan de pie y formen un círculo.

§ Di en voz alta una jitanjáfora. Si no te la aprendes de memoria, apóyate en la tarjeta. Vuelve a decirla, lentamente, y pide a los niños que la repitan.

§ Colócate en el centro del círculo e indica a los niños que jugarán con esa canción.

§ Advierte a los niños que, mientras todos cantan, darás vueltas en el centro del círculo con el brazo extendido para señalar a cada uno. Cuando la canción termine, el niño que sea señalado tendrá que mencionar a alguna persona, animal o cosa que haya aparecido en el cuento que se leyó. Indícales que no deben repetir lo que otro haya dicho, ya que, el niño que repita lo mismo o que mencione alguna cosa que no aparezca en el cuento, pasará al centro del círculo y repetirá el procedimiento anterior.

§ Repite el juego hasta que el ánimo del grupo decaiga. Cada vez que lo realices, la jitanjáfora puede ser diferente; o bien, en un mismo juego se pueden decir dos o más jitanjáforas, dependiendo de la habilidad del grupo.

Título: El ratón lector

Duración: 15 minutos

Se requiere:

Elaborar, con cartón, un ratón con una cola larga, dividida y recortada en seis fragmentos. Es importante que el ratón sea lo suficientemente grande para ser apreciado por todo el grupo; además, que esté de perfil, que sea simpático y que represente la idea de la lectura; para ello, se sugiere que tenga como características unos anteojos y que sostenga un libro con sus patas delanteras en actitud de leer.

Cinta adhesiva.

Desarrollo:

§ Coloca al “ratón lector” (sin cola) a la vista de todo el grupo; para ello, fíjalo con cinta adhesiva a una superficie plana (pizarrón o muro). Aparte, ten a la mano los fragmentos de su cola.

§ Indica al grupo que van a platicarle al “ratón lector” todo lo que hicieron en la actividad anterior, y que el ratón se pondrá tan contento, que le irá creciendo la cola.

§ Formula a los niños preguntas para que recuerden las acciones que hicieron; por ejemplo: ¿leímos un cuento? Espera su respuesta, si es afirmativa, pega con cinta adhesiva el primer fragmento de la cola al cuerpo del ratón.

§ Repite el procedimiento formulando otras preguntas con acciones que, posiblemente, hayan realizado en la actividad de lectura, como recortar, cantar, dibujar, escribir y jugar. Solamente si se realizó la acción, agregarás un fragmento más a la cola.

§ Felicita a los niños por recordar muy bien lo que hicieron. Hazles saber que el "ratón lector" esperará ansioso la siguiente ocasión para ver si crece más su cola.

Algunos tipos de libros infantiles

Libros para escuchar, ver, jugar y leer[16]

Ante el apetito voraz que sienten los niños por las palabras y los cuentos, podría decirse que casi cualquier libro infantil que se les presente adecuadamente puede resultarles útil y enriquecedor, pero en realidad, lo mejor es hacer una selección. El atractivo particular que pueda tener un libro para cada niño depende mucho de que el tema, el estilo, la trama y las ilustraciones coincidan con sus gustos e intereses personales y también de que vayan de acuerdo con su desarrollo tanto mental como físico.

Tomando como eje principal la experiencia y trabajo de la Dra. Bernice Cullinan en relación a la clasificación de los libros infantiles, hemos estructurado la siguiente información, que consideramos servirá para que papás, abuelos, tíos y educadores tengan una visión global de los tipos de libros que existen especialmente publicados para niños y así facilitar la mejor elección.

Libros para bebés: tienen entre diez y doce páginas y se hacen de cartón resistente pues están pensados para niños de pocos meses hasta los de tres años. Deben ser claros, simples y directos. Están diseñados para llamar la atención del niño y mantenerla a intervalos cortos. Las ilustraciones deben contar la historia y constituyen el elemento principal, por eso son claras, sin detalles minuciosos, grandes y de colores brillantes. Su propósito es la identificación de figuras. Existen libros para bebés de muchos materiales: de tela, con las páginas en forma de animales y cosas, de plástico para la hora del baño, de tapas que se levantan para descubrir algo que esconden, y mucho más que pueden acompañar las actividades del niño a lo largo del día.

Libros para estimular los sentidos: presentan al niño diferentes elementos como texturas, formas, colores, olores, o sonidos. Mediante tapas para levantar, listones para jalar, huecos para meter los deditos o para servir de antifaz, estos libros proporcionan al niño elementos para jugar y están pensados para iniciar actividades y estimular su conversación mientras las realiza.

Primeras historias: son narraciones muy simples. Se trata de contar la secuencia de actividades diariamente realizadas por el niño: por ejemplo cómo se viste, o qué hace para prepararse para irse a dormir. Las actividades y los objetos le son familiares al niño, y puede reconocerlos presentados de diferentes formas ya dentro de un libro. Estos libros pueden incluir textos rimados o alguna frase o verso que se repite a lo largo de las páginas, dándoles unidad y animando su relato.

[16] Tomado de *Leer de la mano*. Cuaderno I. IBBY/Sitesa, México, 1993. pp. 50-54.

Libros de letras: presentan el alfabeto en formas distintas: puede ser sólo las letras mayúsculas ilustradas con un objeto o animal que empiece con ese sonido —m por manzana–-, o también mayúsculas y minúsculas con letra impresa o manuscrita, o pequeños versos donde riman los sonidos de cada letra presentada. Es un error pensar que estos libros sólo sirven para enseñar el alfabeto a los niños, en realidad son de mucha utilidad para señalar y reconocer las figuras, nombrándolas; para ir distinguiendo que cada letra tiene un sonido diferente y que cuando se juntan dicen palabras y cuentan cuentos.

Libros de números: son los que ilustran los números con grupos de objetos, animales o personas que representan la cantidad deseada. Ayudan al niño a ir descubriendo el concepto de cantidad y de seriación. A los niños les encanta comprobar que, efectivamente, los objetos ilustrados correspondan al número que representan. También pueden ser historias en las que es necesario contar cuántos ratones van saliendo de una caja de galletas, cuántas hojas se va comiendo un ciempiés hambriento. Lo más importante no es memorizar, sino que el niño participe y descubra que es muy útil saber contar y que los números sirven para saber cuánto hay.

Libros de conceptos: en realidad son libros de información básica acerca de una idea como puede ser color, forma, tamaño y que es difícil de explicar sin ejemplificarla. Ayuda a los niños pequeños a enriquecer y ampliar su lenguaje incorporando palabras que aprenden a usar adecuadamente. Sin embargo, no hay que olvidar que su propósito no es instruir sino proporcionarle al niño elementos que pueden serle útiles y dejar que él se interese y los descubra como un reto divertido.

Libros para predecir lo que pasará: los niños anticipan cómo sigue la historia porque se trata de un argumento muy estructurado. Esta estructura consiste en frases que se repiten o en secuencias de palabras que van aumentando conforme avanza la historia. Se puede tratar de una pregunta que se va repitiendo y para la cual hay muchas respuestas, o de muchas preguntas para las que siempre se da la misma respuesta. También el ritmo del lenguaje ayuda a encontrar una palabra que rime. Muchos niños de cuatro y cinco años pueden leerlas por sí mismos después de haberlas escuchado tan sólo una vez.

Libros sin palabras: cuentan historias y cuentos exclusivamente a través de ilustraciones. La “lectura de imágenes” es una habilidad previa a la lectura, que ayuda al niño a observar, describir, suponer e imaginar. Estos libros sirven para niños de diferentes edades, los más pequeños narran lo que ven en cada página y más adelante son capaces de comprender los cambios y las secuencias y de contar historias completas con diálogos, introducciones y explicaciones.

Libros de canciones infantiles: presentan tanto los versos de la canción como las láminas que los ilustran. La historia se narra en forma de secuencias cortas que se ilustran de página en página. Las canciones y el movimiento van siempre juntos, así que estos libros estimulan la actividad del niño que puede dar palmaditas, mecerse, girar, saltar, bailar, representar lo que va sucediendo en la canción o cantarla conforme van apareciendo las ilustraciones.

Bibliografía General

Para niños de cero a un año

I/784.6/U56

Un navío, vío cargado de... México, Secretaría de Educación Pública, 1987, 170 p. En esta obra se encuentran los arrullos que se cantan desde hace mucho tiempo, los juegos del jardín de niños y muchas cosas más.

I/784.6/V64

Volvamos a la palabra. México, Secretaría de Educación Pública, 1989, 109 p. (Colección Libros del Rincón.) Este interesante libro contiene rondas, coplas, poemas y cuentos infantiles.

I/784.61/C36

Cancionero mexicano. México, Secretaría de Educación Pública, 1994, 47 p. (Colección Libros del Rincón.) Este libro integra algunas de las canciones infantiles más populares de nuestro país, entre ellas *El piojo y la pulga*, *La patita*, *El chorrito*, *La rama*, *La piñata*.

I/784.624/L55

Mendoza, Vicente T., *Lírica infantil de México*. México, Fondo de Cultura Económica, 1995, 214 p. Esta recolección obedece al deseo del autor de salvar del olvido todos aquellos cantos que han llegado hasta nosotros y que fueron el patrimonio de nuestros padres y abuelos. Agrupa los cantos siguiendo el desarrollo natural de los niños, poniendo en primer término las canciones de arrullo, luego las coplas de nana, inmediatamente después los cánticos navideños y, por último, las canciones infantiles.

I/861/L28

Cajón de coplas. México, Secretaría de Educación Pública, 1993, 48 p. (Colección Libros del Rincón.) Las coplas de este libro provienen de diferentes estados de la República.

Para niños de entre dos y tres años

I2/C3245/T46

Capdevila, Juan, *Teo y su familia*. Barcelona, Timunmas, 1988, 28 p. De manera sencilla, Teo cuenta quiénes forman parte de su familia y qué hace cada uno de ellos.

I2/H48/CH96

Hever, Margarita, *Chípil y Macanudo*. México, Trillas, 1983, 14 p. Cuenta la historia de dos monitos y su medio ambiente. La trama se desarrolla en un zoológico; a través de las aventuras que viven los personajes, se explican algunas de las características de estos animales.

I/808.3/W65/T63

Wolde, Gunilla, *Toto es pequeño*. Madrid, Alfaguara, 1993, 24 p. Con imágenes se muestra cómo el personaje realiza sus actividades cotidianas y sus juegos. También ilustra sus estados de ánimo en cada situación.

I/813/S52/G72

Smith, Lane, *Las grandes mascotas.* México, Fondo de Cultura Económica, 1993, 28 p. Historia maravillosa en donde los niños son pequeños y los animales gigantes. Narra las aventuras que pasan en la piscina láctea, en el jardín de huesos y en los grandes agujeros de los ratones.

Para niños entre tres y cinco años

I2/808.068/B366/D46

Barberis, Tony, *De quién es este rabo*. Valladolid, Miñón, 1975, 34 p. En este cuento se tiene que identificar la cola de diferentes animales y las respuestas se dan en ingeniosas rimas; además cuenta con atractivos dibujos.

I2/808.068/V378/M36

Vázquez, Zoraida, *Un mango de rechupete*. México, Trillas, 1984, 25 p. ¿Cómo alcanzar un delicioso mango que se encuentra en lo alto de un árbol? Peripecias, raspones y un antojo cada vez mayor es lo que le ocurre a la pequeña protagonista de este cuento.

I3/808.068/R87/H56

Rubinstein, Becky, *Hechizos*. México, Amaquemecan, 1989, 36 p. Contiene varios cuentos pequeños: “La historia de la lechuza y la bruja”, “Las aventuras de la bruja Mochildreta”, “El mago Alcatraz en su laboratorio”, “Fantasmón”, “El fantasma que se manchaba al comer”, entre otros.

I/808.3/W36/P45

Walsh, Ellen, *Pinta ratones*. México, Fondo de Cultura Económica, 1994, 32 p. A través del juego, tres ratones conocen los colores primarios y los colores que se pueden obtener, si éstos se mezclan.

I/823B78/G67

Browne, Anthony, *Gorila*. México, Fondo de Cultura Económica, 1993, 30 p. El cuento trata de una niña a la que sus padres no le hacen caso, hasta que uno de sus juguetes, un gorila, la lleva a pasear y a divertirse.

Para niños entre cinco y seis años

I/398.2/B52

Andrade Barbosa, Rogério, *Bichos de África*. México, Secretaría de Educación Pública, 1987, 4 v. (Colección Libros del Rincón.) Contiene leyendas africanas para niños, breves e ilustradas. Algunas hablan de la relación de los seres humanos con los animales: “La joven y la serpiente”, “La venganza

de Eraga" y "El pájaro cassolo y las abejas". Otras son divertidas historias: "¿Por qué los perros se huelen unos a otros?", "El juicio de la tortuga", "La mosca torpe" y "Cómo se volvieron enemigos el gato y el ratón".

I/793.73/L52

El libro de los trabalenguas. México, Dirección General de Publicaciones, 1991, 125 p. (Colección Botella al Mar.) Recopilación de trabalenguas o expresiones de difícil pronunciación que se enseñan a los niños para que suelten la lengua y para agilizar su memoria.

I/793.735/C35

Campa Bonilla, Octavio, *Adivina, adivinador*. México, Aztlán, 1996, 23 p. Este libro contiene una serie de adivinanzas con las cuales adultos y niños pasarán sin duda agradables momentos al intentar resolverlas.

I/808.068/F70/A83

Fraire, Isabel, *Una aventura inesperada*. México, Secretaría de Educación Pública, 1985, 35 p. Debido a un castigo, el protagonista tiene que pasar la tarde en casa, por lo que, buscando qué hacer, se encuentra con los libros de su papá. Al revisarlos, escoge uno que le interesa mucho y, desde ese momento, se convierte en lector.

Para los padres, educadores y bibliotecarios

Carrasco Altamirano, Alma (coordinadora de la edición en español), *Un buen comienzo. Guía para promover la lectura en la infancia*. National Research Council, 1999. (Edición mexicana, SEP, 2000, 19 p. Biblioteca para la Actualización del Maestro.)

Castro, Rodolfo, *La intuición de leer, la intención de narrar.* México, Paidós, 2002, 124 p.

Dorothy H. Cohen, *Cómo aprenden los niños.* SEP-FCE, (primera reimpresión), Biblioteca para la Actualización del Maestro, 2001.

Galdames, Viviana, *et al. Formar niños lectores de textos.* Chile, Hachette, 1991.

López, Guillermo, *El libro de los cuentos del mundo.* Barcelona, RBA Libros, 2001, 317 p.

López Roblero, Rubén, *Cómo familiarizar al niño con los libros.* Coneculta/Gob. del Estado de Chiapas, 1999, (segunda edición), 80 p.

Leer de la mano. Cuaderno I. IBBY México/Sitesa, México, 1993.

Lipkin, Lisa, *Aprender a educar con cuentos.* Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, 2001, 216 p.

Montes, Graciela, *La frontera indómita.* México, FCE, 1999, 46 p.

Sarto, Monserrat, *Animación a la lectura con nuevas estrategias.* Madrid, Ediciones SM, 2000, 220 p.

Savater, Fernando, *El valor de educar.* Barcelona, Ariel 1997, 224 p.

Leer con los más pequeños
Sugerencias y estrategias para propiciar el
acercamiento de los niños menores de
seis años a la lectura
SE TERMINÓ DE IMPRIMIR EN LOS TALLERES DE
COMUNICACIÓN GRÁFICA Y REPRESENTACIONES P.J., S.A. DE C.V.
EN EL MES DE AGOSTO DE 2003.
LA EDICIÓN CONSTA DE 7 MIL EJEMPLARES
MÁS SOBRANTES PARA REPOSICIÓN.